

2/96

MAGNA
MEDIA02
4 391062 305803

DIE GANZE WELT DER VIDEO SPIELE

DM 5,80

55.45,-/sfr. 5.80/Lit. 8400
Hfl. 7.30/Lfr. 140/plas. 850

NINTENDO GAMES

Die
Nr. 1

VIDEO GAMES

Ultra 64

Überraschende Enthüllungen

Schlag auf Schlag

- ★ Toshinden 2 (PS)
- ★ Rise of the Robots 2 (PS)
- ★ Streetfighter Zero (PS/SAT)
- ★ Primal Rage (PS) ...

Hits '96

- ★ Squaresofts neue Rollenspiele

Mehrspieler Spaß mit Oceans Wurmtruppen

WORMS

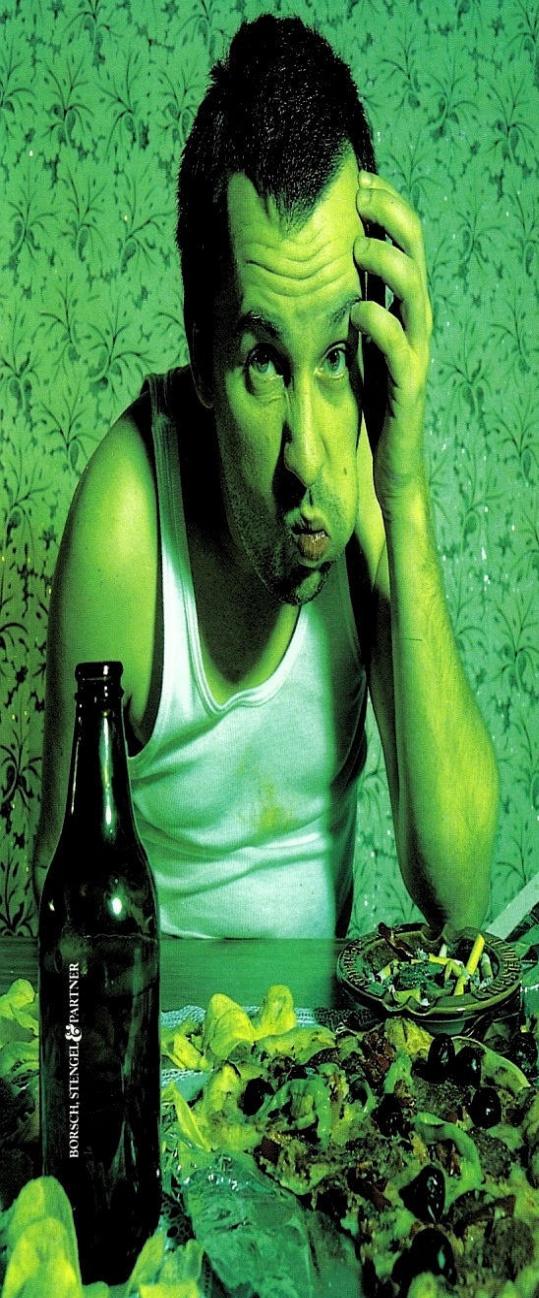
Getestet für PS, SAT und MD

Aliens in
London
Video Games
war dabei



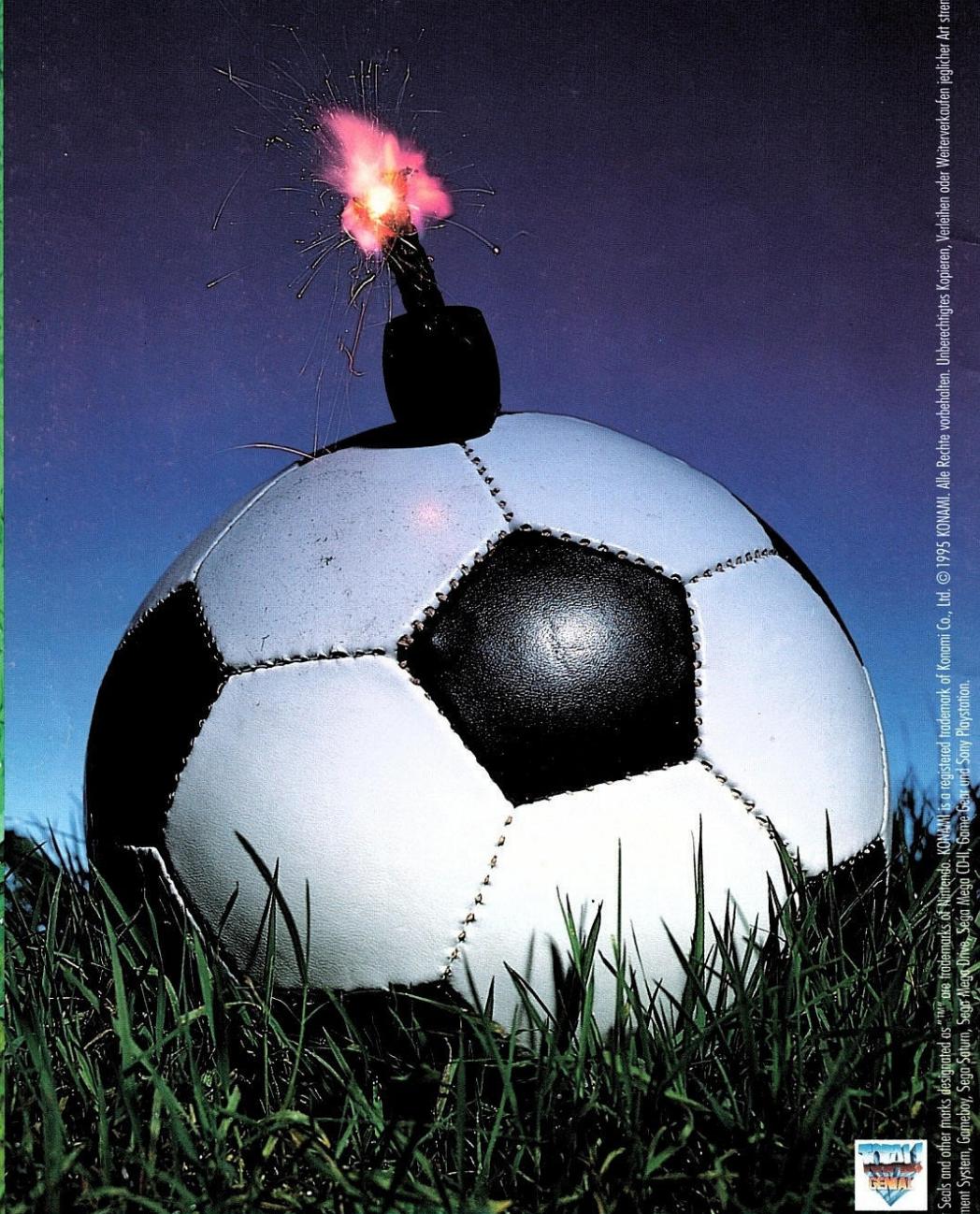
scan:[GDL]

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

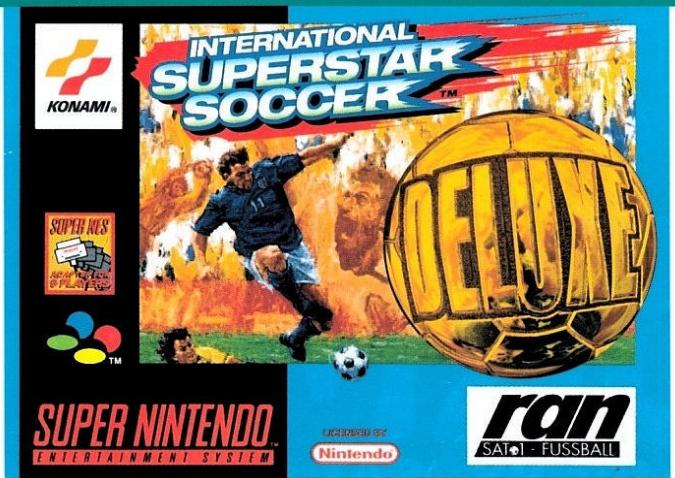


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.



Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Olé, Olé, Olé !!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95**: „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90 %. **TOTAL! 11/95**: „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95**: „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ...“ Wertung: 90 %. **Gamepro 12/95**: „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95**: „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



Präsentiert von:

ron
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Schottyssee



Der Besitzer des altehrwürdigen Skibo Castle in den Highlands von Schottland ist entweder sehr reich oder sehr arm – wegen der Instandhaltungskosten

Dudelsackpfeifer gehören natürlich ebenso zum stilechten Ambiente wie Kilt und weiße Stutzen.



Es kommt höchst selten vor, daß wir uns irgendwelchen Weihnachtsfeiern widmen – mit einschläfernden Reden geheuchelter Besinnlichkeit – und schon gar nicht im Editorial und Wochen nach dem Fest. Diese denkwürdige Veranstaltung jedoch, mit der Branchenriese

Acclaim Endes des Jahres seinen Getreuen eine Freude machte, geriet unbeabsichtigt zu einem Abenteuer, das man dem Rest der Menschheit nicht vorenthalten sollte. Obwohl eine schottische Weihnachtsfeier eher nach trocken Brot und heißem Wasser klingt, zeigte sich Acclaim alles andere als knickerig und karrte Franzosen, Engländer, Deutsche und Spanier nach Dornoch zum altehrwürdigen Skibo-Castle in den schottischen Highlands. Damit die Herrschaften auch standesgemäß auftreten konnten, wurde keiner eingelassen, der nicht den traditionellen Kilt trug. Zum Schottenwitz geriet die Veranstaltung aber erst, als man bereits mit kräftigem Kater auf der Rückreise war: Mit dem Bus vom Schloß nach Invaness, mit dem Flugzeug

nach London Gatwick, dann mit dem Bus von Gatwick nach Heathrow und von dort nach München. Die Schottyssee wäre ja nicht so schlimm gewesen, hätte in Invaness nicht die Flugzeugtür geklemmt. Zum Glück war noch Zeit. Trotz erheblicher Verspätung hetzte man durch den Flughafen, um den Anschluß

nach Heathrow noch zu packen, was hätte klappen können, wäre nicht der Lift auf dem Flughafen Gatwick steckengeblieben – worauf eine Not-Übernachtung in Heathrow fällig war...



Was tragen die Schotten wohl unter dem Kilt – vor allem, wenn sie nicht echt sind, wie diese hier?

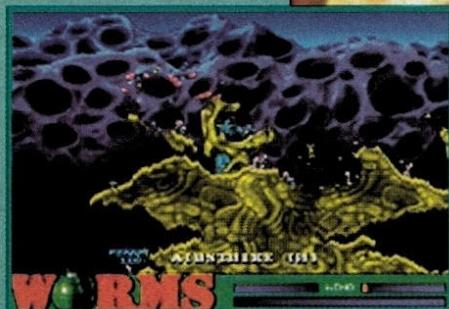
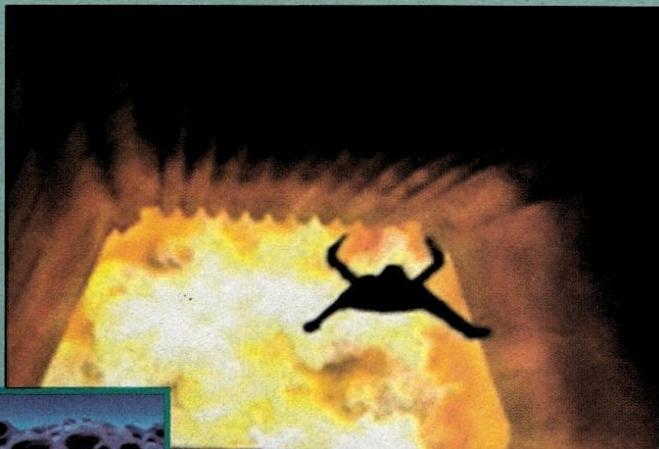


Euer Video Games Team

Frisch vom
PC: Im
Gegensatz
zum Id-

Klassiker nimmt Euch
Descent auf einen ech-
ten Fire-and-Forget-
3D-Trip durch einen
Sack voller High-Tech-
Labyrinth

16



72

*Worms: Der brandheiße Next-
Generation-Tip für alle nieder-
trächtigen Bomberman-
Fanatiker, die es ihren Kumpels
mal granatig zeigen wollen*



64

*PSX-Hockey von Sony: Eine
Konkurrenz für EAs klassische
NHL-Serie?*

24

*Tet hat neueste Infos aus der
Rollenspielwelt von Square
und Super Mario RPG*



62

*Neueste Infos gibt's direkt aus Londons Acclaim-
Hauptquartier vom allerorts begehrten PSX-Alien
Trilogy*



84

*X-Men von
Capcom lässt
das klassische
Beat 'em Up
wieder auflieben. Noch gut
genug für Sega Saturn?*

NEWS

- Das Neueste von Nintendo 64 6
- Toshinden 2 12
- Rise of the Robots 2 14
- Descent 16
- NBA In The Zone 18
- Cyberia 20
- Power Sports Soccer 21
- AIV Global 22
- Beyond The Beyond 22
- Square Special 24
- Street Fighter α 26
- Saturn 28
- Alien Trilogy 62

Zu Gast bei den Akklaim-Entwicklern

TIPS & TRICKS

- Chrono Trigger (SN) 42
- Jumping Flash (PSX) 45
- Vectorman (MD) 46
- Air Combat (PSX) 46
- Destruction Derby (PSX) 46
- wipEout (PSX) 46
- Kelo Flying Squadron (MCD) 46
- Sega Rally '95 (SAT) 46
- Toshinden S (SAT) 47
- NBA Jam T.E. (PSX) 47
- Gex (3DO) 48
- Kabuki Klash (Neo Geo) 48
- Hang On GP '95 (SAT) 48
- Int.Super Soccer Deluxe (SN) 48
- Warhawk (PSX) 50
- Mechwarrior 3050 (SN) 51
- Tim in Tibet (SN) 52
- Twisted Metal (PSX) 52
- NBA Live '96 (MD) 52
- NBA Live '96 (SN) 52
- John Madden '96 (MD) 53
- Lemmings 3D (PSX) 54
- Das dicke Ende 54
- WA Military Command 56

RUBRIKEN

- Szene-Chat 29
- So bewerten wir 30
- Hitparaden 31
- Rat & Tat 58
- Leserbriefe 60
- Inserenten 88
- Impressum 102



..... SELECT



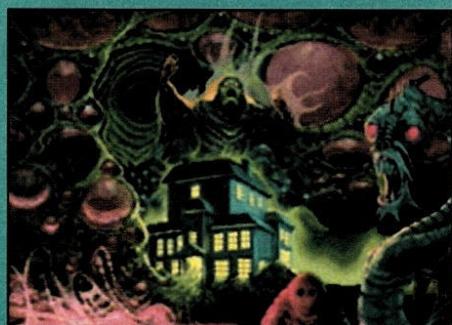
6

Ultra 64 Part 2: Frisch aus Japan
gibt's einen Nachschlag zum
Special der letzten Ausgabe



20

Cyberia: Voll gerendertes
Adventure im Dragon's Lair
Stil mit coolen Flugsequenzen



33

Inmitten eines umfangreichen
3DO-Testteils unter der Lupe:
Alone in the Dark 1 und 2



96

Unglaublich! Boogerman ist
endlich testbereit in der
Redaktion eingetroffen. Ob's
spielspaßtechnisch mit der
pfurzgeilen Mega-Drive-Version mithalten
kann lest Ihr im Super Nes-Testteil

TEST

REAL 3DO

● Deathkeep	32	● Ghen War	81
● Alone In The Dark 1&2	33	● Virtua Cop	82
● Psychic Detective	34	● Solar Eclipse	83
● Cobra	34	● X-Men	84
● Starfighter	37	● Mystery Mansion	85
● Battlesports	38	● In the Hunt	86
● Flying Nightmares	38	● Darius Gaiden	87
● Foes of Ali	39		
● Return Fire	40		
● PGA Tour '96	40		

32X

● Darxide	88
-----------	----

MEGA DRIVE

● Worms	90
● Zoop	90
● Power Rangers	91
● Big Hurt Baseball	92
● NFL Quarterbeck Club '96	92
● Real Monsters	94

SUPER NINTENDO

● Real Monsters	94
● World Masters Golf	95
● Big Sky Trooper	95
● Boogerman	96
● Izzy's Quest	97
● The Mask	98
● Time Cop	99

JAGUAR

● Attack of the Mutant Penguins	41
---------------------------------	----

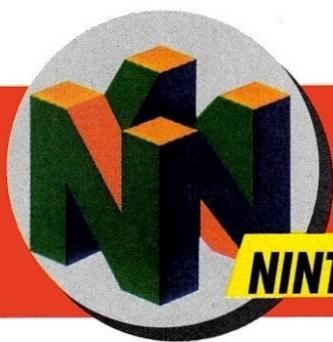
SONY PLAYSTATION

● NHL Face Off	64
● Viewpoint	65
● Shockwave	66
● Thunderhawk 2	67
● Goal Storm	68
● Worms	72
● Hebereke	74
● Space Griffon	75
● Assault Rigs	76
● Starblade α	77
● Philosoma	77
● Primal Rage	78
● Hi-Octane	79

SEGA SATURN

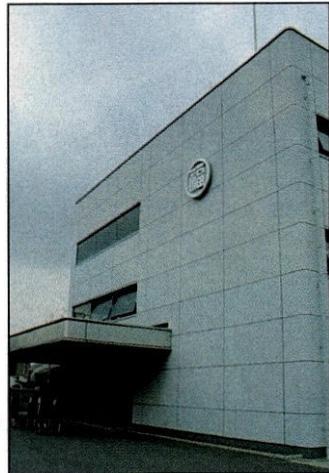
● High Velocity	80
● Galaxy Fight	80
● Rayman-Auflösung	101

WETTBEWERB



NINTENDO 64-NEWS

Zwei Monate nach der Shoshinkai-Messe gibt Nintendo Japan weitere Informationen über das neue 64-Bit-System preis. Als Zugabe präsentieren wie Euch weitere Bilder von N64-Spielen.



Am 14. Dez wurden hier bei Nintendo die Richtlinien für Entwickler bekanntgegeben

Richtlinien für Entwickler

Am 14. Dezember letzten Jahres lud Nintendo 93 renommierter Spielehersteller zu sich nach Kyoto (Hauptquartier von Nintendo). Hierbei wurde in erster Linie über das Vorhaben von Nintendo beraten, die Preise für Super Nintendo-Spiele um etwa 25% zu senken. So sollen nach den Vorstellungen von Big-N schon ab Februar die Preise für ein beispielsweise 9800 Yen (ca. 140 Mark) teures Modul auf etwa 7500 Yen (ca. 100 Mark) gesenkt werden. Die Entschei-



Gute Nachricht:
Nach neuesten Informationen könnte das Nintendo 64 doch noch termingerecht am 21. April ausgeliefert werden. Angaben über Stückzahlen wurden nicht gemacht

Super Mario 64 soll zusammen mit dem Gerät am 21. April auf den Markt kommen. Angeblich soll das Spiel schon komplett fertig sein.





Ob Super Mario Kart R ebenfalls im April ausgeliefert wird, steht noch nicht fest



Mario dreht seine Ehrenrunde. In dieser Messe-Version von Super Mario Kart R erkennt man noch einige Grobheiten in der Grafik

NINTENDO 64-NEWS



dung über die Preissenkung und deren Höhe bleibt jedoch den jeweiligen Herstellern überlassen. Der zweite Punkt auf der Tagesordnung dürfte der Weltöffentlichkeit jedoch mehr von Interesse sein: Nintendo erläuterte die Richtlinien bei der Vergabe von Nintendo-64-Lizenzen. Einerseits werden Lizenzen nur an solche Hersteller vergeben, die

bereits Spiele beispielsweise für das Super Nintendo entwickelt haben. Zum anderen wird bei der Projektplanung streng darauf geachtet, ob das Spielprinzip für das betreffende Spiel nur auf dem neuen System zu realisieren ist. Auf gut Deutsch: Spiele, die genauso gut auf dem Super Nintendo umgesetzt werden können, fallen durch! So dürften



Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Saturn ohne Spiel
DEFCON 5 dt 619,95
Digital Pinball us 109,95
FIFA '96 dt 99,95
Ghen War us 109,95
Myst dt 99,95
NBA Jam T.E. us 109,95
NHL '96 us 109,95
Minnesota Pool us 119,95
Mystaria (Riglord Saga) dt 99,95
Parodius us 89,95
Rayman dt 99,95
SEGA Rally us 109,95
Sim City 2000 dt 99,95
Thempark dt 139,95
VirtuaCop + Gun dt 99,95
Virtua Fighter 2 us 89,95
Virtua Racing us 99,95
Wing Arms dt 99,95
Action Replay 49,95
Memory Card, 8 MBit (32 mal so groß wie der interne Speicher!!!) 49,95
Adapter us/jp/dt

PlayStation

Air Combat dt 89,95
Assault Rigs dt 89,95
Destruction Derby dt 99,95
Disk World dt 89,95
Extreme Games dt 89,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminkreisverlagerungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

030-627 09 154



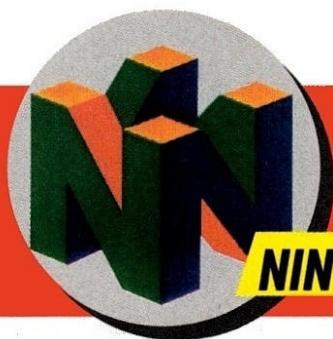
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz

Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Alien Trilogy 99,95

gilt für PlayStation und Saturn

11-12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



NINTENDO 64-NEWS



wir vergeblich auf eine Nintendo 64-Version von *Tetris* hoffen, es sei denn, das Ganze wird beispielsweise in die dritte Dimension verlagert. "Wir dürfen nicht in die Situation geraten, daß Quantität die Qualität der Spiele übertrifft", meint dazu Y. Minagawa, Co-Pressesprecher von Nintendo. Wir waren so frei und haben dem guten Mann mal ein wenig auf den Zahn gefühlt, um genaueres in Erfahrung zu bringen:

VG: Warum wurden den Spieleentwicklern Richtlinien auferlegt?

Minagawa: Durch unsere Richtlinien wird sich das Nintendo 64 zu einer Plattform entwickeln, die nur qualitativ hochwertige Spiele anbietet. Dadurch können wir einerseits unseren Käufern ein Angebot an Spielen bieten, das Fehlkäufe nahezu



*Hoch favorisiert:
Auch Pilot Wings 64
hätte die besten
Chancen, zusammen
mit dem Gerät im
April auf dem Markt
zu kommen.
Die Entscheidung
ist jedoch noch
nicht gefallen*



auf den Markt kommen? Kann der Verkaufsstart dann wirklich am 21. April erfolgen? Auf der Messe sah es ja nicht gerade danach aus.

Minagawa: Die ersten Bauteile für die Konsole sind bereits in Auftrag gegeben. Auch die Spiele, die wir auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt haben, sind in

gehen. Das, was wir gezeigt haben, waren speziell für die Messe zugeschnittene Versionen. Wir haben in Asien eine Situation, die es uns nicht erlaubt, komplette Software im Vorfeld des Verkaufsstarts preiszugeben. Würden wir das machen, wären schon am nächsten Tag Spiele (beispielsweise fürs PC)



Totaler Rundumblick: Mit den vier C-Buttons lässt sich bei Pilot Wings 64 die Perspektive stufenlos verändern

ausschließt, andererseits motivieren wir dadurch auch die Spielehersteller.

VG: Führen die strengen Richtlinien nicht dazu, daß die Spiele verspätet oder gar nicht

einem weitaus fortgeschritteneren Entwicklungsstadium, als wir zu dem Zeitpunkt der Messe bekanntgeben konnten. *Super Mario 64* war in Wahrheit schon zu etwa 98% fertig. Auch der Großteil der anderen Spiele wie *Kirby Bowl 64* oder *Pilotwings 64* sind bereits fertig programmiert und könnten schon nächsten Monat in Serienproduktion

im Umlauf, die vom Spielprinzip her identisch mit *Super Mario 64* oder *Kirby Bowl 64* sind.

VG: Dann war also die Messe im Grunde bedeutungslos?

Minagawa: Das sehe ich nicht so. Ich denke, daß den Besuchern ein erster Eindruck von den spieltechnischen Möglichkeiten des 64-Bit-Systems vermittelt werden konnte. Bei *Super*



Waverace 64 ist ein Motorboot-Rennspiel. Durch unterschiedliche Bootsformen läßt sich die Geschwindigkeit variieren.



Gut zu erkennen ist hier die zusammengeklappte Form des Bootes. Auf geraden Strecken darf Ihr so voll aufs Gaspedal steigen.



NINTENDO 64-NEWS



Mario 64 oder Kirby Bowl 64 haben wir jeweils die Stellen herausgenommen, die wirklich interessant (vor allem für Ideen-Klauer) sind. Erst in der endgültigen Verkaufsversion wird dann alles vom Spiel zu sehen sein. Sie werden dabei feststellen, daß die Spielideen zu jedem der 13 vorgestellten Titel auch wirklich innovativ sind.

VG: S. Miyamoto, der maßgeblich an der Entwicklung des Nintendo 64 beteiligt ist, meinte, daß er sich bei *Super Mario 64* gerne bis August Zeit nehmen würde. Das bedeutet doch, daß dieses Spiel noch nicht ausgereift ist?

Minagawa: Miyamoto ist ein Mensch, der nie zufriedenzustellen ist. Bei *Zelda* fürs Super Nin-

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
3D Lemmings (pal)	89,95
Air Combat (pal)	89,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Discworld (pal)	89,95
Extreme Games (pal)	89,95
Jumping Flash (pal)	89,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	89,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Revolution X (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Street Fighter - The Movie (pal)	89,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wipeout (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95

SONY PLAYSTATION

Boxers Road (jp)	114,95
Exector (jp)	114,95
Twin Bee Deluxe Pack (jp)	124,95
Formation Soccer (jp)	134,95
In the Hunt (jp)	114,95
Ridge Racer Revolution (jp)	124,95
X-Com (us)	104,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Primal Rage (us)	114,95

SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	94,95
World Class Golf (pal)	94,95
Johny Bazakatoone (pal)	94,95
Myst (pal)	94,95
Virtuel Fighter Remix (pal)	74,95
Shinobi X (pal)	94,95
International	99,95
Victory Goal (pal)	
Thunderhawk II (us)	94,95
X-Man (jp)	104,95
King of the Spirits (jp)	104,95
Virtual Fighter 2 (jp)	129,95
Golden Axe the Duell (jp)	104,95
Twin Bee Deluxe Pack (jp)	104,95
Sega Rally (us)	114,95
Virtual Cup (us)	114,95
Virtual Racing (us)	114,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95



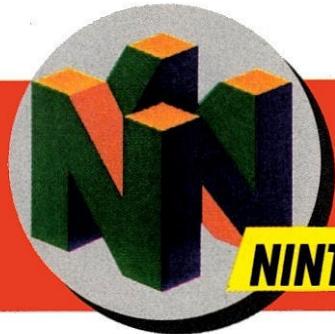
TW Datentechnik GmbH
Netzwerklösungen

Apollopassage 28
46483 Wesel

Versand:
Telefon (02 81) 3 38 50-0

P R E I S H I T
3 DO deutsch 549,00

Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage.
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich.
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen.



NINTENDO 64-NEWS



Eure Aufgabe in Blastdozer von Rare besteht darin, alles was nicht niet und nagelfest ist, dem Erdboden gleich zu machen

Für jedes Objekt (meistens Häuser) bekommt Ihr harte Dollar auf Euer Konto überwiesen. Natürlich habt Ihr eine große Auswahl an Fahrzeugen, wie Bulldozer, futuristische Spinnen-Roboter oder Kampfpanzer.



tendo z.B. hat er sich bereits bei Produktionsbeginn über die technischen Einschränkungen des Super Nintendo beklagt. Er sagte mir einmal, daß mit *Legend of Zelda 64* fürs Nintendo 64 erstmals die Möglichkeit besteht, das zu realisieren, was er einst auf dem Super Nintendo verwirklichen wollte. Das Resultat werden Sie auf der nächsten Shoshinkai-Messe zu sehen bekommen.

VG: Sie meinen, wir bekommen wieder nur einen Bruchteil davon zu sehen?

Minagawa: Ja. Es war nie im Interesse unserer Firma, eine Katze gänzlich aus dem Sack zu lassen.

Vorläufiges Fazit

Aufgrund der revidierten Aussage von Nintendo Japan bezüglich des Entwicklungsstandes ("der Großteil der anderen (vor- gestellten) Spiele ... sind bereits fertig programmiert") ergibt sich jetzt natürlich eine völlig neue Situation zur Frage des Release-Termins des Nintendo 64. Hatte man seinerzeit auf der Messe anhand offizieller Statements von Nintendo ("*Super Mario 64* ist zu 50% fertig, *Kirby Bowl 64* zu 30%") den Eindruck gewonnen, die Fertigstellung der Spiele stünde noch in weiter Ferne, so rückt der angestrebte Erscheinungstermin nun doch noch in den Bereich des Machbaren. Nach der Messe äußerte sich Nintendo kritisch gegenüber Presseveröffentlichungen, die den 21. April als Verkaufstermin in Frage stellten. Dies muß Nintendo jedoch in Kauf nehmen. Durch Informationen, die nicht den Tatsachen entsprachen, entstand natürlich auch ein falsches Bild von der Gesamtsituation. Es ist ungewöhnlich, so kurz vor Erscheinung eines für den gesamten



In Body Harvest stehen Euch mehr als 100 Kampf- fahrzeuge zur Auswahl

Videospielmarkt bedeutsamen Konsolensystems die Karten nicht offen auf den Tisch zu legen. Und so muß es daher auch erlaubt sein, begründete Zweifel an der Terminplanung zu äußern, insbesondere, wenn irreführende Bekanntmachungen



Je nach Perspektive entdeckt Ihr auch verborgene Feinde

(aus welchem Grund auch immer) seitens des betreffenden Herstellers gemacht werden. Aber andererseits freut es uns natürlich, daß die Messe-Informationen wohl nicht den Tatsachen entsprochen haben. Nun wissen wir nämlich, daß der angekündigte Verkaufstermin theoretisch doch eingehalten werden könnte – vorausgesetzt, Nintendo hat uns diesmal die richtigen Informationen zukommen lassen.

SPiEGLEiN, SPiEGLEiN AN DER WAND...



...wer ist der psychotischste,
unheimlichste außerirdische Killer
im ganzen Land?

X-COM ENEMY UNKNOWN –
SPIEGELBILD IHRER SCHLIMMSTEN ALPTRÄUME

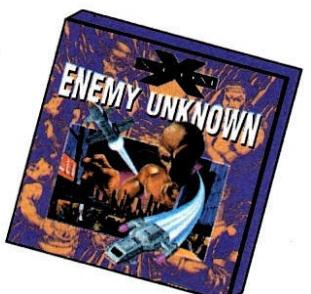


X-COM *Enemy Unknown* AB SOFORT auch für die PlayStation

MICRO PROSE

Spectrum Holobyte - MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

„PlayStation“ und „PlayStation“ sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



Für die besten Next-Generation-Fighter wird nun Runde zwei eingeläutet: Battle Arena Toshinden 2 soll Segas Virtua Fighter 2 vom Thron stoßen und auch Tekken 2 blaß aussehen lassen.



Während in unseren Gefilden die großen Drei (Tekken, Toshinden und Virtua Fighter) noch verbissen die erste Runde ausfechten, tobt in Japan schon die zweite Schlacht. VF2 wurde bereits ausgeliefert, Namcos Tekken 2 sammelt erste Bonuspunkte in den Spielhallen und Battle Arena Toshinden 2 von Takara wird in diesen Tagen für die Playstation ausgeliefert. Die Arcade-Version läuft übrigens auf einem System-Board, das analog zu Namcos "Tekken" System 11 zur Playstation-Architektur kompatibel ist, so daß bei der Umsetzung keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Wie sich doch die Bilder gleichen: Wie bei VF2 und Tekken 2 debütieren auch bei BAT 2 zwei neue Charaktere. Als Police Detective gesellt sich Tracy mit ihren chinesischen Tonfa-Stäben zur wackeren Mädelsschar und lehrt unter anderem den my-



Da hat die Sense vom Syndikat-Killer und Newcomer Chaos bei Eiji eingeschlagen und wohl selbiges verursacht, wenn man sich seinen Lebensbalken anschaut. Die Schatteneffekte sehen brillant aus.

steriösen Syndikat-Killer Chaos mit seiner Sense das Fürchten. Um eben dieses finstere Syndikat dreht sich auch die Storyline des Spiels. Als Organisator des ersten Turniers hat Boß Gaia (Ellis Vater!) fleißig

in die eigene Tasche gewirtschaftet, weshalb er von der Chef-Etage zur Rechenschaft gezogen werden soll. Unter dem Vorwand des neuen Turniers wird nun jener Killer Chaos auf ihn angesetzt. Doch Gaia ist bereits gewappnet und hat seine tonnenschwere Rü-



Gegen so viel brachiale Gewalt seitens des Bergmanns Run Go ist bei Opa Fo kein Kraut gewachsen. Die Hintergründe wie hier im Wild-West-Look wurden allesamt mit vielen Details angereichert.



Tänzerin Ellis präsentiert sich in einem noch luftigeren Outfit als beim ersten Turnier. Ist der Overdrive-Balken voll, hagelt's Mega-Special-Moves.

stung aus Teil 1 abgelegt, die ihn zu schwerfällig gemacht hat. Einige neue Features ergänzen jetzt das geniale Gameplay des Vorgängers: Wie in Samurai Shodown findet Ihr eine Rage-Leiste am unteren Bildschirmrand, die, erstmal aufgeladen, durchschlagende Super-Moves verspricht. Um den Charakteren noch mehr Tiefe zu verleihen, wird in BAT 2 eine fixierte Lichtquelle (etwa die Sonne) die Kämpfer anstrahlen und ihnen einen realistischen Schatten verpassen. Auch das Intro mit seiner Mischung aus Polygon- und Realfilmsequenzen (Ellis, Eiji und Peitschenlady Sofia (WOW!)) werden von Schauspielern dargestellt), ist schon eine Augenweide. BAT2 soll in Japan noch vor Sylvester erscheinen. Na dann Prost!

rk

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Mega Drive

Batman Forever	dt	99,00
Clay Fighter	dt	99,00
Comix Zone	dt	119,00
Donald Duck Maut M.	dt	109,00
Dune II	dt	109,00
Deep Space Nine	dt	109,00
Judge Dredd	dt	99,00
Justice League	dt	99,00
König der Löwen	dt	99,00
Light Crusader	dt	119,00
Mega Bombermann	dt	99,00
Micro Machines '96	dz	99,00
Marsupilami	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	99,00
Phantasy Star IV	dt	109,00
Pete Sampras '96	dt	109,00
NHL '96	dt	99,00
Primal Race	dt	119,00
Seasequest DSV	dt	109,00
Story of Thor	dt	129,00
Soleil	dt	119,00
Sonic vs. Knuckles	dt	99,00
Schlümpfe	dt	109,00
Stargate	dt	79,00
Spirou	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
Theme Park	dt	109,00
The Punisher	dt	119,00
Urban Strike	dt	89,00
Vectorman	dt	99,00
Wolverine	dt	69,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestl. Arcarde	dt	119,00

MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,00
Earthworm Jim	dt	99,00
Lunar II	us	119,00
Silpeed	dt	69,00
Shining Force	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	99,00
Paws of Fury	dt	59,00

32X

Virtua Racing Deluxe	dt	79,00*
NBA Jam T.E.	dt	99,00
WWF Raw	dt	99,00
Stellar Assault	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	119,00
Metal Heat	dt	89,00*
Motorcross	dt	79,00*
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Corpse Killer (CD)	dt	79,00
Supreme Warrior (CD)	dt	79,00

Super Nintendo

Action Replay III	dt	79,00
Asterix & Obelix	dt	129,00
Batman Forever	dt	79,00
Cut Throat Island	dt	99,95
Donald in Maui Malla	dt	129,00
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,00
Dschungelbuch	dt	99,00
FIFA '96	dt	99,00
Foreman For Real	dt	119,00
Int. Superstar Soccer II	dt	129,00
Jungle Strike	dt	109,00
Joe&Mac III	dt	129,00
Killer Instinct	us/dt	149,00
Kawasaki Superbikes	dt	129,00
Mechwarrior	dt	79,00
Mechwarrior 3050	dt	119,00
Mega Man X 2	dt	99,95



Adventure & Rollenspiele

US-Adapter	dt/us/jp	39,00
Brain Lord	us	129,00
Breath of Fire	us	149,00
Breath of Fire II	us	149,00 i.V.
Chrono Trigger	us	149,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Illusion of Time	us	119,00
Lufia II	us	149,00 i.V.
Robotrek	us	139,00
Romance IV	us	159,00
Secret of Evermore		
	dt	108,95
Secret of Evermore	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Shadowrun	dt	129,00
The 7th Saga II	us	149,00 i.V.
Hintbooks:		
Final Fantasy III	us	59,00
Breath of Fire	us	59,00
Killer Instinct	us	49,00
Chrono Trigger	us	59,00

HOT PRICE

SONY

Mega Man 7	dt	99,95
Mickey&Minnie	dt	109,00
NHL 96	dt	109,00
Phantom 2040	dt	129,00
Pinocchio	dt	129,00
Prehistoric Man	dt	109,00
Power Ranger II	dt	119,00
Primal Rage	dt	129,00
Revolution X	dt	119,00
Star Trek: Deep Sp. Nine	dt	129,00
Star Trek: Next Gen.	dt	104,95
Super Bombermann III	dt	119,00
Super Mario Kart	dt	69,00
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,00
Tetris II	dt	109,00
Theme Park	dt	99,95
Tim in Tibet	dt	129,00
Urban Strike	dt	119,00
Utopia	dt	129,00
Weapon Lord	us/dt	129,00
Wild Guns	dt	109,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestle Arcarde	dt	119,00
Waterworld	dt	119,00
Zelda III	dt	99,00

Saturn

Saturn +1 Pad	dt	629,00
Video-CD Karte (MPEC)	dt	324,95
Action Replay	dt	99,00
Adapter us/dt/jp	dt	59,00
Backup Memory	dt	99,00
Lenkrad	dt	129,00
Control Pad	dt	39,90
Demo CD	jp	59,00
Adv. Military Com.	jp	179,00
+dt Kurzanleitung		
Alien Trilogy	dt	99,95
A-Train	dt	99,95
Ad&D Forgotten Realms	dt	99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cybersled	dt	89,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extreme Sports	dt	89,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F. 96 22.12.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quarterback '96	dt	89,95
NHL '96	dt	89,95
Novia Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius Deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Road Rash	15.12.	89,95
Rock'N'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave	8.12.	89,95
Shell Shock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Fighter Movie	dt	94,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	79,95
Toeshinden	dt	99,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
Wipe Out	dt	99,95
War Hawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
WWF Arcarde	dt	99,95
Wing Commander	19.1.	99,95
X-Men	dt	89,95

Neo Geo CD

Pulstar	us	129,00
King of Fighters '95	us	129,00
World Heros Perfect	us	129,00
Mr. Do	us	129,00
Kabuki Klash	us	129,00
King of Fighters II	us	129,00
Aero Fighters II	us	129,00
Aero Fighters III	us	129,00
Metal Slag	us	129,00
Fatal Fury III	us	129,00
Panic Bombermann	us	129,00
Super Sidekicks III	us	129,00
Viewpoint	us	129,00
Power Spikes II	us	129,00
Street Hoop	us	129,00
Samurai Showdown II	us	129,00
Samurai Showdown III	us	129,00
Savage Reign	us	129,00
Top Hunter	us	129,00
Art of Fighting	us	129,00
Galaxy Fight	us	129,00

3DO

3DO+FIFA Soccer	dt	649,00
Blade Force	dt	89,95
'D'	us	109,95
Flying Nightmares	dt	89,95
Killing Time	dt	89,95
John Madden F.	us	69,00*
Space Hulk	dt	99,00
Road Rush	dt	99,00
Wing Commander III	dt	99,00
Panzer General	dt	99,00

Jaguar

Rayman	dt	119,00
Pitfall	dt	119,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Iron Soldier	dt	89,00*
Alien vs. Predator	dt	89,00*
Flashback	dt	119,00
Fight of Life	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	129,00
Flip Out	dt	129,00
Crescent Galaxy	dt	69,00*
Raiden	dt	69,00*
Dino Dudes	dt	69,00*
Club Drive	dt	59,00*
Bubsy	dt	69,00*
Kasumi Ninja	dt	89,00*
Syndicate	dt	89,00*
Val d'Isere	dt	79,00*

Virtual Boy & Spiele

auf Anfrage!

NES & Spiele

auf Anfrage!

US-NES Spiele

auf Anfrage!

andere SYSTEME

auf Anfrage!

A.B. Games

Meinsdorfer Weg 30

23701 Eutin

Nur Versand

Spiele mit *	sind Gebrauchsspiele
(mit Verpackung und Anleitung)	nur solange der Vorrat reicht!
AB 300,00 DM	
Versandkostenfrei	
Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer	vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler
willkommen

Tel. 045 21- 48 73
oder Tel. 045 21- 7 14 97 · Fax 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00
Sa u. So 12.00-18.00

RISE 2 RESURRECTION

Nicht alles, wo **Rise of the Robots** draufsteht, muß schlecht sein: Der zweite Teil wurde in allen Bereichen ganz schön aufgepowert.



Jeder der 18 Recken kann sein Outfit chamäleonartig verändern: Wie es Euch gefällt!

Wie der Name schon sagt, hat das Robbie-Team von Mirage eine Auferstehung (Resurrection) bitter nötig. Der erste Teil *Rise of the Robots* hatte sich dank dicker Promotion vor allem in England recht gut verkauft, obwohl allerorten mit Mängeln und Spielspaßkillern behaftet. Doch die Franzosen haben sich von den schlechten Kritiken nicht unterkriegen lassen und einen in dieser Vorversion wirklich sehenswerten Nachfolger auf die Beine gestellt, der es jetzt allen zeigen soll. Ihr habt die Wahl aus nicht weniger als 18 (!) dick gepanzerten Kampfmaschinen, die sich gegenseitig die Schrauben weichklopfen. Zunächst könnt Ihr dabei via fließendem Farbenverlauf das Outfit Eures Recken bestimmen. In den zahlreichen Arenen der Zukunft machen die sehr hübsch gerenderten, ordentlich großen Stahlmon-



Die Render-Grafik wirkt schon Klasse. Diesmal verspricht auch die Spielbarkeit einiges



Oben packt der bunte Robbi gerade seine Twin-MG aus. Links startet Cyber-Shinobi zum Combo



In den Stages bewegt sich zwar meist nicht viel, dafür sind sie aber schön bunt

ster dann auch heftig von ihren zahlreichen Special-Moves Gebrauch, die in dieser Version zwar schon funktionieren (d.h. Energie abziehen), aber optisch noch nicht zu sehen sind. Zu den optimal ins Geschehen passenden, blechern dumpf klingenden Schlägeräuschen haben die Designer dann auch ein Multi-Hit-Combo-System eingebaut. Bei einem astreinen 22-Hit-Combo bleibt dem Gegeüber, sei es die CPU oder ein Kumpel, schnell mal die Spucke weg. Da macht es auch nichts, daß die Schlacht in der SF2-Ebene spielt, denn andere Klassiker heimsen ja mit diesem Prinzip auch schon seit jeher Lorbeer ein. Japst der Gegner schließlich nach zwei verlorenen Runden am Boden nach neuem Saft, verpaßt Ihr ihm noch einen finalen "Electrocution"-Move, der aber alles andere als leicht ausführbar ist. Einige Blechhaufen beherrschen auch Waffen wie die etwas unersetzt Stahlkreation, die in Bedrängnis ihre Twin-MG zu Hilfe nimmt. *Rise 2* sieht also schon vielversprechend aus. Warten wir ab, was die Mirage-Leute noch alles hineinpacken!

rk

VORSICHT WINTERFÜTTERUNG

Winterfütterung schadet mehr als sie nützt. Sie pfuscht der Natur ins Handwerk und hilft nur wenigen, ohnehin häufigen Vogelarten. Bevor Sie die Hersteller-Kassen füttern, füttern Sie sich lieber mit Informationen (für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

PLAYSTATION	579,- DM
SATURN	599,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
JAGUAR CD (DT)	299,- DM
PAL-WANDLER	89,- DM
POWERSTATION	179,- DM
GOLDSTAR 3DO	699,- DM

JAGUAR, PC-CD
SEGA, SONY,
NINTENDO,
3DO, MANGA

dynatex

Merkur - Software - Versand
Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

SNES:

Donkey Kong 1	105,90	Mega Drive Set	192,90
Donkey Kong 2	119,90	Comix Zone	85,90
Fifa Soccer 96	109,90	Fifa Soccer 96	99,90
MechWarrior	89,90	Light Crusader	105,90
NHL Hockey 96	109,90	NLH Hockey 96	99,90
Primal Rage	112,90	Phantasy Star IV	105,90
Secret of Everm	109,00	Saturn	629,90
Theme Park	109,90	Virtua Cop m. Pistole	155,90
Water World	109,00	Virtua Fighter Remix	59,90
Wrestlemania	99,90	Virtua Fighter 2	95,90
Yoshi's Island	109,00	Victory goal	79,90

--alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32X--

Versand per NN 6,- + 3,- DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel

dt.Version/persl.Bestellannahme 8.30-18.30/Anrufbeantwort.

18.30-8.30 / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

GAME FAN	15,- DM
GAMEFRONT	3,90 DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

IMPORT/SATURN

IMPORT/PSX

PLAYSTATION

REAL 3DO

SEGA/ATURN

SUPER NINTENDO

OMEGA DRIVEN

ZUBEHÖR

Cyber Sled (US)	109,90 DM
Darius Gaiden (JP)	129,90 DM
Darkstalker II (JP)	139,90 DM
Dark Saviour (JP)	139,90 DM
Mystario (US)	129,90 DM
Panzer Dragoon II (JP)	129,90 DM
Raiden Trilogy (JP)	139,90 DM
Sega Rally (US)	109,90 DM
Street Fighter Alpha (JP)	139,90 DM
Shining Wisdom (US)	129,90 DM
Virtuo Fighter II (US)	109,90 DM

Darsteller (JP)	139,90 DM
Horned Owl (JP)	139,90 DM
Kileak II (JP)	139,90 DM
Leemings: IMPORT GAMES 49,90 DM ob	99,90 DM
Novastars: IMPORT GAMES 49,90 DM ob	99,90 DM
P. Generals	99,90 DM
Resident Evil (JP)	149,90 DM
Raymen	99,90 DM
R. Racer Revolution (JP)	149,90 DM
Street Fighter Alpha (JP)	149,90 DM
Sneicher (JP)	139,90 DM
Tosinden II (JP)	149,90 DM

Ace Combat	99,90 DM
Battle Arena Toshinden	99,90 DM
DD	99,90 DM
Disc World	99,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Loaded	99,90 DM
Lemmings: IMPORT GAMES 49,90 DM ob	99,90 DM
Iron Angel	99,90 DM
Killing Time	99,90 DM
PGA 96	99,90 DM
Need for Speed	89,90 DM
NHL Allstar Hockey	99,90 DM
Pozi	99,90 DM
P. Dragon	99,90 DM
Raymen	99,90 DM
Reed Rush	99,90 DM
Samurai IV	99,90 DM
Striker	99,90 DM
Thunderhawk	109,90 DM
Tekken	109,90 DM
Viewpoint	99,90 DM
Wing Card	99,90 DM
Warhawk	99,90 DM
X-Cam	99,90 DM

AD Slayer	49,90 DM
Alone in the Dark	49,90 DM
Bust a Move	99,90 DM
Ds	119,90 DM
Digital Pinball	99,90 DM
Darksiders II	99,90 DM
Dragon's Quest	129,90 DM
EI Live	99,90 DM
EW II	129,90 DM
Fable	99,90 DM
Fall	79,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Hell	99,90 DM
Hi-Octane	99,90 DM
Iron Angel	79,90 DM
Killing Time	99,90 DM
Myst	99,90 DM
NHL Allstar Hockey	99,90 DM
Pozi	89,90 DM
Reed Rush	89,90 DM
Samurai IV	99,90 DM
Shockwave	89,90 DM
Space Hulk	89,90 DM
Thunderhawk II	99,90 DM
Stellar 7	49,90 DM
Tekkiden Remix	99,90 DM
Theme Park	89,90 DM
Tripl'd	49,90 DM
Virtuo Hang on	99,90 DM
WC III	89,90 DM

Bug	89,90 DM
Clockwork Knight II	99,90 DM
Bionmetal	49,90 DM
Breath of Fire II (US)	139,90 DM
Daytona	99,90 DM
Donald Duck III	99,90 DM
Dragon's Quest	129,90 DM
Earthbound	99,90 DM
EW III	109,90 DM
Fable	99,90 DM
Fifa 96	109,90 DM
Hi-Octane	109,90 DM
Illusion of Time	109,90 DM
Killing Time	99,90 DM
Myst	99,90 DM
Jungle Strike	89,90 DM
Return of Yoda	49,90 DM
NHL Allstar Hockey	99,90 DM
Secret of Mana	119,90 DM
Space Hulk	99,90 DM
Super Turrian II	99,90 DM
Superstar Soccer Deluxe	129,90 DM
Thronebreaker II	99,90 DM
Theme Park	99,90 DM
Tiny Toons	39,90 DM
Sonic Compilation	109,90 DM
World Heroes	49,90 DM
Yoda's Island	109,90 DM
Zombies	49,90 DM
Zelde	99,90 DM

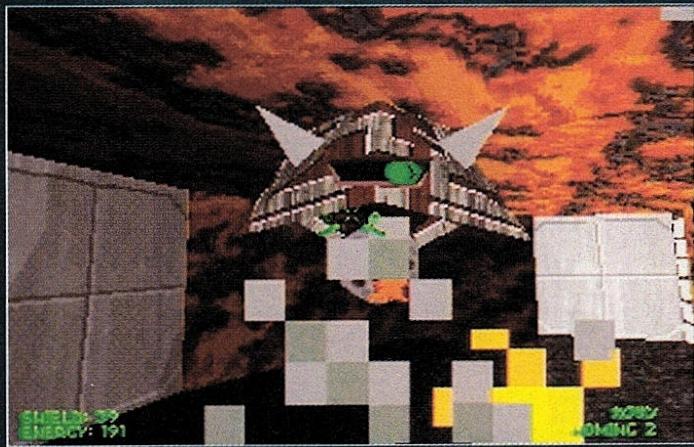
Alien Soldier	64,90 DM
Batman Returns (CD)	9,90 DM
Batman Returns SAT	9,90 DM
Castlevania	34,90 DM
Castlevania 2	49,90 DM
Castlevania MD 1/2 + 3	19,90 DM
Castlevania MD 2/3	19,90 DM
Castlevania MD 3/4	19,90 DM
Castlevania MD 4/5	19,90 DM
Castlevania MD 5/6	19,90 DM
Castlevania MD 6/7	19,90 DM
Castlevania MD 7/8	19,90 DM
Castlevania MD 8/9	19,90 DM
Castlevania MD 9/10	19,90 DM
Castlevania MD 10/11	19,90 DM
Castlevania MD 11/12	19,90 DM
Castlevania MD 12/13	19,90 DM
Castlevania MD 13/14	19,90 DM
Castlevania MD 14/15	19,90 DM
Castlevania MD 15/16	19,90 DM
Castlevania MD 16/17	19,90 DM
Castlevania MD 17/18	19,90 DM
Castlevania MD 18/19	19,90 DM
Castlevania MD 19/20	19,90 DM
Castlevania MD 20/21	19,90 DM
Castlevania MD 21/22	19,90 DM
Castlevania MD 22/23	19,90 DM
Castlevania MD 23/24	19,90 DM
Castlevania MD 24/25	19,90 DM
Castlevania MD 25/26	19,90 DM
Castlevania MD 26/27	19,90 DM
Castlevania MD 27/28	19,90 DM
Castlevania MD 28/29	19,90 DM
Castlevania MD 29/30	19,90 DM
Castlevania MD 30/31	19,90 DM
Castlevania MD 31/32	19,90 DM
Castlevania MD 32/33	19,90 DM
Castlevania MD 33/34	19,90 DM
Castlevania MD 34/35	19,90 DM
Castlevania MD 35/36	19,90 DM
Castlevania MD 36/37	19,90 DM
Castlevania MD 37/38	19,90 DM
Castlevania MD 38/39	19,90 DM
Castlevania MD 39/40	19,90 DM
Castlevania MD 40/41	19,90 DM
Castlevania MD 41/42	19,90 DM
Castlevania MD 42/43	19,90 DM
Castlevania MD 43/44	19,90 DM
Castlevania MD 44/45	19,90 DM
Castlevania MD 45/46	19,90 DM
Castlevania MD 46/47	19,90 DM
Castlevania MD 47/48	19,90 DM
Castlevania MD 48/49	19,90 DM
Castlevania MD 49/50	19,90 DM
Castlevania MD 50/51	19,90 DM
Castlevania MD 51/52	19,90 DM
Castlevania MD 52/53	19,90 DM
Castlevania MD 53/54	19,90 DM
Castlevania MD 54/55	19,90 DM
Castlevania MD 55/56	19,90 DM
Castlevania MD 56/57	19,90 DM
Castlevania MD 57/58	19,90 DM
Castlevania MD 58/59	19,90 DM
Castlevania MD 59/60	19,90 DM
Castlevania MD 60/61	19,90 DM
Castlevania MD 61/62	19,90 DM
Castlevania MD 62/63	19,90 DM
Castlevania MD 63/64	19,90 DM
Castlevania MD 64/65	19,90 DM
Castlevania MD 65/66	19,90 DM
Castlevania MD 66/67	19,90 DM
Castlevania MD 67/68	19,90 DM
Castlevania MD 68/69	19,90 DM
Castlevania MD 69/70	19,90 DM
Castlevania MD 70/71	19,90 DM
Castlevania MD 71/72	19,90 DM
Castlevania MD 72/73	19,90 DM
Castlevania MD 73/74	19,90 DM
Castlevania MD 74/75	19,90 DM
Castlevania MD 75/76	19,90 DM
Castlevania MD 76/77	19,90 DM
Castlevania MD 77/78	19,90 DM
Castlevania MD 78/79	19,90 DM
Castlevania MD 79/80	19,90 DM
Castlevania MD 80/81	19,90 DM
Castlevania MD 81/82	19,90 DM
Castlevania MD 82/83	19,90 DM
Castlevania MD 83/84	19,90 DM
Castlevania MD 84/85	19,90 DM
Castlevania MD 85/86	19,90 DM
Castlevania MD 86/87	19,90 DM
Castlevania MD 87/88	19,90 DM
Castlevania MD 88/89	19,90 DM
Castlevania MD 89/90	19,90 DM
Castlevania MD 90/91	19,90 DM
Castlevania MD 91/92	19,90 DM
Castlevania MD 92/93	19,90 DM
Castlevania MD 93/94	19,90 DM
Castlevania MD 94/95	19,90 DM
Castlevania MD 95/96	19,90 DM
Castlevania MD 96/97	19,90 DM
Castlevania MD 97/98	19,90 DM
Castlevania MD 98/99	19,90 DM
Castlevania MD 99/00	19,90 DM
Castlevania MD 00/01	19,90 DM
Castlevania MD 01/02	19,90 DM
Castlevania MD 02/03	19,90 DM
Castlevania MD 03/04	19,90 DM
Castlevania MD 04/05	19,90 DM
Castlevania MD 05/06	19,90 DM
Castlevania MD 06/07	19,90 DM
Castlevania MD 07/08	19,90 DM
Castlevania MD 08/09	19,90 DM
Castlevania MD 09/10	19,90 DM
Castlevania MD 10/11	19,90 DM
Castlevania MD 11/12	19,90 DM
Castlevania MD 12/13	19,90 DM
Castlevania MD 13/14	19,90 DM
Castlevania MD 14/15	19,90 DM
Castlevania MD 15/16	19,90 DM
Castlevania MD 16/17	19,90 DM
Castlevania MD 17/18	19,90 DM
Castlevania MD 18/19	19,90 DM
Castlevania MD 19/20	19,90 DM
Castlevania MD 20/21	19,90 DM
Castlevania MD 21/22	19,90 DM
Castlevania MD 22/23	19,90 DM
Castlevania MD 23/24	19,90 DM
Castlevania MD 24/25	19,90 DM
Castlevania MD 25/26	19,90 DM
Castlevania MD 26/27	19,90 DM
Castlevania MD 27/28	19,90 DM
Castlevania MD 28/29	19,90 DM
Castlevania MD 29/30	19,90 DM
Castlevania MD 30/31	19,90 DM
Castlevania MD 31/32	19,90 DM
Castlevania MD 32/33	19,90 DM
Castlevania MD 33/34	19,90 DM
Castlevania MD 34/35	19,90 DM
Castlevania MD 35/36	19,90 DM
Castlevania MD 36/37	19,90 DM
Castlevania MD 37/38	19,90 DM
Castlevania MD 38/39	19,90 DM
Castlevania MD 39/40	19,90 DM
Castlevania MD 40/41	19,90 DM
Castlevania MD 41/42	19,90 DM
Castlevania MD 42/43	19,90 DM
Castlevania MD 43/44	19,90 DM
Castlevania MD 44/45	19,90 DM
Castlevania MD 45/46	19,90 DM
Castlevania MD 46/47	19,90 DM
Castlevania MD 47/48	19,90 DM
Castlevania MD 48/49	19,90 DM

Mit Descent beweist uns Interplay mal wieder, wie einfach sich PC-Klassiker auch für die Playstation umsetzen lassen.

Erst vor knapp einem Jahr verlieh die Power Play der PC-Version von *Descent* das Prädikat Super und belohnte das ausgezeichnete 3D-Spiel mit 81% Spielspaß. Warum also etwas Neues versuchen, wenn das Gute liegt so nah, dachten sich die Interplay-Bosse und kündigten Playstation-Umsetzungen von *Descent* und *Cyberia* an, zwei der besten Interplay-Produkte des vergangenen Jahres für PC. Beide Programme stehen kurz vor der Vervollständigung. Wir konnten die Beta-Versionen über Weihnachten und Neujahr bereits ausgiebig testen.



Die Grafik scrollt schnell und fließend und sorgt für eine perfekte 3D-Illusion



Die Typen sind auch aus der Nähe relativ harmlos



Gerendert wird bei Descent zum Glück nur zu Beginn



Oben: Die Karte wird sehr unübersichtlich, wenn Ihr erst mal den gesamten Level erforscht habt.

Rechts: Im Verlauf des Spiels tauchen immer stärkere Gegner auf



Am Ende jeder Stage trifft Ihr auf den Zentralcomputer, der Euch mit roten Feuerbällen attackiert

Descent



Oben: Ein Schuß und die kleine Nervensäge ist beseitigt.

Mitte: Vor jedem Level gibts ein kurzes Briefing

Unten: Der Lava solltet Ihr nicht zu nahe kommen

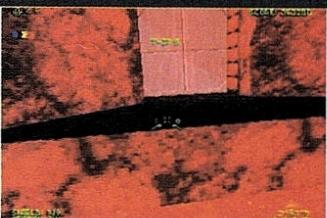
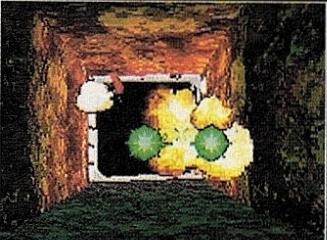
In *Descent* setzt Ihr Euch als Söldner im Dienst der Terran Minerals Corporation hinter das Steuer eines vielseitigen Raumschiffs, mit dem Ihr auf

mehreren Planeten in den Minen der Corporation für Ordnung sorgen sollt. Die eigentlich sehr zuverlässigen Roboter der Gesellschaft spie-

len nämlich verrückt und haben die Kontrolle über die meisten Anlagen übernommen, die Sicherheitssysteme umprogrammiert und die menschlichen Besatzungen eingesperrt. Nach der Einsatzbesprechung werdet Ihr in das erste Minensystem eingeschleust. Im Gegensatz zu den meisten anderen 3D-Actionspielen bietet uns Interplay bei *Descent* tatsächlich die vielgepriesene dritte Dimension, denn Euer Raumschiff bewegt sich wirklich völlig frei im Raum. Ihr steuert Euer Gefährt in alle Richtungen, was bei manchen Mitarbeitern von Acclaim, dem deutschen Vertrieb von *Descent*, für Übelkeitsanfälle sorgte. Die unterschiedlichen Level sind dementsprechend auch für die völlig ungebundene Bewegung

ausgelegt. Die Gänge verzweigen sich in alle Richtungen. Begriffe wie oben und unten vergißt man schnell, vor allem, weil auch die zahlreichen Gegner die uneingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten nutzen. Ziel in jeder Station ist es, den Hauptcomputer zu finden und auszuschalten. Allerdings sind einige Abschnitte meist gesichert und nur mit dem farblich passenden Schlüssel zu erreichen, der natürlich auch irgendwo gut versteckt liegt. Falls Ihr nebenbei auch noch einige Geiseln befreit, erhaltet Ihr nach erfolgreicher Mission entsprechende Bonuspunkte. Nachdem Ihr den Hauptcomputer zerstört habt, aktiviert sich die automatische Selbstzerstörung und Ihr rast möglichst schnell zum Ausgang, den man am besten vorher schon auskundschaftet.

Im Verlauf des Spiels findet Ihr ständig Waffen, mit denen Ihr Euer Raumschiff kräftig aufrüstet. Im Vergleich zur energiefressenden Fusionskanone wirkt die Laserkanone geradezu lächerlich. Zielsuchende Raketen und weitere wirkungsvolle Knallkörper vervollständigen Euer Arsenal. Vor gegnerischen Treffern bewahrt Euch ein Schutzschirm, der allerdings mit jedem Einschlag schwächer wird. Blaue Energiekapseln sorgen für Nachschub, außerdem stehen Euch noch eine Tarnvorrichtung und eine zeitlich begrenzte Unwundbarkeit zur Verfügung. Wer mal wieder die Orientierung verloren hat, sucht sich den richtigen Weg dank Automapping auf der allerdings nicht immer übersichtlichen Vektorgrafik-Karte, die alle Räume und Gänge kartographiert, die Ihr schon besucht habt. Mit mehreren Dreh- und Zoom-Optionen lässt sich die Karte aus jedem Winkel analysieren. Euren Spielstand speichert das Programm auf Eure Memory Card (drei Blöcke). Wer dieses unverzichtbare Utensil nicht besitzt, notiert sich das 20-stellige Paßwort. *Descent* soll im März veröffentlicht werden.



Descent beweist wieder einmal, daß Sonys Playstation sich auch vor den schnellsten Pentiums nicht zu verstecken braucht

NBA In The Zone

Es ist kein Geheimnis mehr, daß Konami versucht, sich auch mit Sportspielen einen Namen zu machen. Hier kommt das erste Basketballspiel für die Playstation

ANKAUF & VERKAUF

NINTENDO / SEGA / SONY
ATARI / 3DO / SNK

Werler Str. 34 - 59065 Hamm

 02381-1 55 96

MEGA GAME POINT
Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresden

Neo Geo

Neo Geo Modulmaschine m. Sp.

Art of Fighting

Art of Fighting 2

Samurai Showdown

Samurai Shodown 2

World Heroes 2

World Heroes 2 Jet

Fatal Fury

Fatal Fury 2

Fatal Fury Special

Galaxy Fight

3 Count Bout

Ninja Combat

Eightman

Last Resort

Nam 1975

Sengoku

Alpha Mission 2

Andro Dunos

Super Sidekicks

Trash Rallye

Riding Hero

King of Monsters

King of Monsters 2

Ghost Pilots

Football Frenzy

Aero Fighters

King of Fighters 94

Joy Joy Kid

Blues Journey

Spinmaster

Robo Army

Mutation Nation

Magican Lord

Burning Fight

Cyberlip

Baseballstars 2

Crossed Swords

Weitere Raritäten auf Anfrage !!!

Tel. 0351/2526611

Sega Saturn

Virtua Fighter dt	69,95
Virtua Fighter jp	59,95
Virtua Fighter 2 dt	129,95
Virtua Racing us	109,95
Virtua Open Tennis jp	69,95
Virtua Cop m. Gun dt	139,95
Victory Boxing dt	99,95
Victory Goal dt	89,95
Greatest Nine jp	59,95
Pebble Beach Golf jp	59,95
Shinobi X jp, dt	99,95
Twin Bee Deluxe jp	89,95
Deadalus jp	79,95
Sega Rally dt	129,95
Galactic Attack dt	99,95
King of the Spirits jp	99,95
F-1 Live Information jp	109,95
Clockwork Knight dt	69,95
Clockwork Knight 2 jp	89,95
Robotica dt	99,95
Steam Gear Mash jp	79,95
Gran Chaser jp	79,95
Panzer Dragon dt	99,95
Digital Pinball dt	89,95
NHL Allstar Hockey us	89,95
Bug us	89,95
Rayman dt	99,95
Thunderhawk dt	124,95
Theme Park dt	109,95
Adapter für Importspiele	49,95

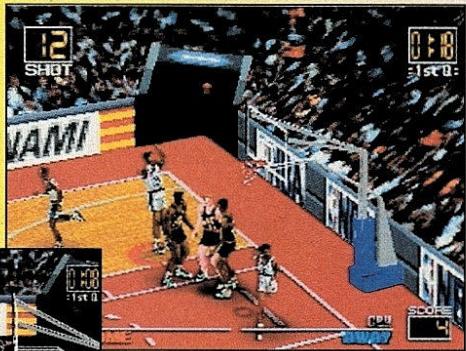
Neuheiten? Bitte anrufen !!!

Sony PSX · Super NES

Mega Drive, NeoGeo CD

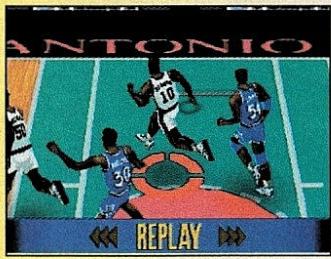
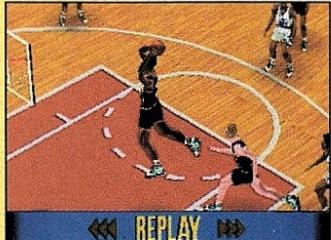
NEU
auch Ankauf von
Videospielen und
Konsolen

Leider müssen sich
die auf eine "echte
Simulation" warten-
den Fans noch bis
Ostern mit NBA Jam
die Zeit vertreiben



NBA I.T.Z. hat natürlich nichts mit den athletischen Verrenkungen irgendwelcher Sportkader in der ehemaligen sowjetischen Besatzungszone zu tun; bei der Vielzahl an NBA-Spielen sind Konami lediglich die Füllwörter ausgegangen. Das herausstechendste Feature dieser 32-Bit-Basketballsimulation ist ein 8-Spielermodus, wobei allerdings zwei Multitaps und acht Joypads benötigt werden. Ihr tretet dann mit zwei Viererteams gegeneinander an. Per Multitap können aber auch fünf menschliche Mitstreiter eine komplette Mannschaft übernehmen und dem Computer zeigen, wer besser punktet. Da NBA Jam die Untersparte des Spaß-/Actionbasketballs derart souverän anführt, hat sich Konami bewußt für ein realitätsgetreues Programm im Fahrwasser von EAs Erfolgschema entschie-

den. Die Grafik erinnert auf den ersten Blick eher an *Slam 'n Jam*, spielerisch ähnelt das Ganze jedoch mehr der *NBA-Live*-Serie. Der Court läßt sich aus einer isometrischen Sicht oder von der Seite betrachten. Als Spielmodi wählt Ihr entweder "Freundschafts"- oder "Ausscheidungsspiel", wobei dann natürlich die offiziellen NBA-Regeln angewendet werden. *ds*



Außenstehende könnten meinen,
sie glotzen gerade *Eurosport*

JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Air Combat	89,95
Assault Rigs *	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
CyberSled	89,95
CyberSpeed	89,95
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
FIFA Soccer 96	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Goal Storm *	89,99
Hebereke Popolito *	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Hockey 96 *	89,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General *	89,99
Parodius Deluxe *	89,99
PGA Tour Golf 96 *	89,99
Philosoma *	89,99
Powerserve Tennis *	99,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Revolution X *	79,99
Raiden Project *	89,95
Raven Project *	89,95
Ridge Racer	99,95
Ridge Racer 2 (jap.)	149,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault *	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2 *	79,99
True Pinball *	99,99
Twisted Metal *	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,95
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sony Playstation – Zubehör

Control Pad	59,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGoon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
Specialized Ascii Pad	69,95

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	99,99
Defcon 5 (Import)	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96 *	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Galactic Attack *	99,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popolito *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane	89,99
Johnny Bazookatone *	89,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Minnesota Fats (Import)	119,99
Myst	109,95
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,99
NHL Allstar Hockey	109,95
NHL Hockey 96 *	89,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Revolution X *	79,99
Robotica	99,95
Sega Rally *	109,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000 *	109,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	99,99
True Pinball *	99,99
Victory Boxing *	99,99
Victory Goal	109,95
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtua Fighter 2 *	109,99
Virtual Hydride	109,95
Virtua Racing *	89,99
Waterworld *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY



Playstation

Grundgerät 559,95
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Wo Sie uns
finden:



Nun
endlich
auch in
Hamburg!

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

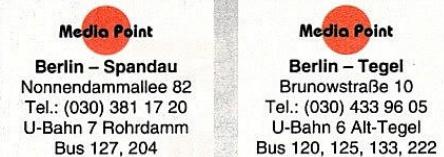
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

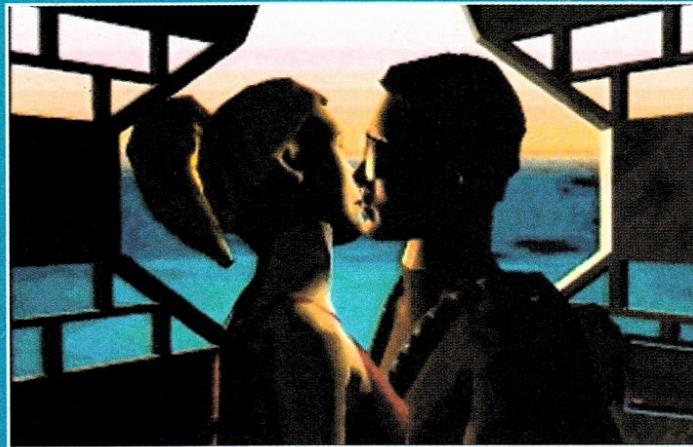
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 2,- DM. Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne feste Nachnahme zu.



CYBERIA

Wer eine der 32-Bit-Konsolen besitzt, hat sich mittlerweile an brilliant aussehende gerenderte Vorspäne gewöhnt, wobei man sich manchmal wundert, warum dann das Spiel so mies aussieht. Mit *Cyberia* vollzieht Interplay den nächsten logischen Schritt zum Adventure mit komplett vorausberechneter Grafik. Das heißt, sämtliche Hintergrundgrafiken werden auf der CD abgelegt und wie ein Film vor Euren Augen abgespielt. Über die Hauptfigur greift Ihr nur an bestimmten Situationen ins Geschehen ein, in dem Ihr z.B. entscheidet, in welche Richtung Eure Figur gehen soll. Bei *Cyberia* heißt der Held Zak, und er soll im Alleingang die dunklen Machenschaften einiger Verbrecherkartelle durchkreuzen. Nachdem Ihr mit Mühe aus dem eigenen Hauptquartier entkommen seid, düst Ihr in einem Kampfflugzeug



Dank der Grafikpower der Playstation können sich erstmals auch Konsolenbesitzer an vollständig gerenderten Adventures versuchen. Interplays *Cyberia* macht den Anfang.



Zak bewegt sich absolut fließend und gut animiert durch die Computerlandschaften



Links oben:
Computer-Erotik mit vollgerendertem Küßchen.
Cyber-Sex,
ick hör dir
trapsen...

Oben:
Wie entschärfe
ich eine Bombe?
Augen zu und
mit den Knöpfen
spielen

von ab, ob Ihr an im richtigen Moment den richtigen Knopf drückt. Da Ihr nur ein Leben habt, empfiehlt es sich, den Spielstand so oft wie möglich zu sichern oder das Passwort regelmäßig zu notieren. /Z



Links: Der Typ mit den Zöpfen gibt Euch Eure Befehle
Rechts: In Sibirien wird's erst richtig rätselhaft





Power Sports Soccer

Also, programmiert wird das PSS-Teil derzeit in der französischen Niederlassung, wo die Spieleranimationen allesamt im Motion-Capture-Verfahren (siehe hierzu auch unseren Bericht in VG 6/95) selbst aufgenommen und digitalisiert werden. Bis zur Marktreife werden allerdings noch mindestens drei Monate ins Land gehen. Momentan feilscht das Management gerade um die Rechte an den Spielernamen. Es ist aber nicht sehr wahrscheinlich, daß bei 2500 Spielern aller Erstligaclubs der fünf großen Euro-Ligen wirklich die Originalnamen im Spiel auftauchen werden. Per Multitap können bei *Power Sports Soccer* bis zu vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen einsteigen. Fünf Spielmodi sind auf der CD enthalten: Training,

Auch Sony Interactive hat ein – fast schon für jeden Publisher obligatorisches – Polygon-Fußballspiel in der Mache. So stehen die Aktien:

Das Spiel wird übrigens live und in verständlichem Deutsch kommentiert



Feudschaftsspiel, Arcade, Turnier oder Season. Außer der normalen, "ernsten" Spielart können Ihr auch eine Blödelvariation des Spiels einstellen, bei der zwei Hausfrauen die Rolle des Kommentators übernehmen und Eure Spieler als Vampire, Zwerge oder Skelette rumbolzen. Wie es sich mittlerweile für ein echtes 3D-Spiel gehört, darf zwischen verschiedenen Ansichten (z.B. isometrisch, *Sensible Soccer*- oder *Striker*-Perspektive) ausgewählt werden. Bei einigen dieser Perspektiven kann auch frei ins Bild rein- bzw. herausgezoomt werden. ds

KAUFEN!

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation Software

	dt	99,- DM
Tekken	dt	99,- DM
Twisted Metal	dt/us	99,-/119,- DM
Warhawk	dt/us	99,-/119,- DM
Fifa 96	dt	99,- DM
Viewpoint	dt	99,- DM
Total NBA	dt	99,- DM
Panzer General	dt	99,- DM
Wing Commander 3	dt	99,- DM
Shockwave Assault	dt	99,- DM
PGA 96	dt	99,- DM
Warhammer	dt/us	89,-/119,- DM
Roadrash	dt	99,- DM
Konami Goal Storm	dt	99,- DM
Krazy Ivan	dt	99,- DM
Alien Trilogy	dt/us	89,-/119,- DM
Primal Rage	dt/us	89,-/119,- DM
Lone Soldier	dt/us	99,-/119,- DM
Loaded	jp	149,- DM
Ridge Racer Rev.	jp	149,- DM
Street Fighter Zero	jp	149,- DM
Two Tentaku	jp	149,- DM
Combat Nation	jp	169,- DM
Thunderhawk II	dt	89,- DM
Project Overkill	us	119,- DM
NBA In The Zone	us	109,- DM
Toh Shin Den 2	jp	149,- DM
Horned Owl, incl. Gun	jp	179,- DM

Saturn Software

	dt	89,- DM
Fifa Soccer 96	dt	89,- DM
Rayman	dt/us	99,-/109,- DM
Street Fighter Zero	jp	129,- DM
Thunderhawk 2	dt/us	99,-/109,- DM
Vampire Hunter	jp	129,- DM
Primal Rage	dt	89,- DM
Virtua Cop m. Gun	us/jp	139,-/189,- DM
Hattrick Hero	jp	99,- DM
SEGA Rally	us	119,- DM
X-Man	jp	129,- DM
Gun Bird	jp	119,- DM
Darius Gaiden	jp	119,- DM
In the Hunt	jp	119,- DM
Adv. Military	jp	159,- DM
Commander (dt. Anl.)	jp	159,- DM
Raiden Trilogy	dt/us	129,- DM
Saturn Demo CD	jp	59,- DM
Guardian Heroes	jp	129,- DM

SNES Software

	dt	129,- DM
Int. Superstar deluxe	dt	129,- DM
Donkey Kong 2	dt/us	129,-/149,- DM
Secret of Evermore	dt/us	109,-/139,- DM
Toy Story	us	139,- DM
Breath of Fire 2	us	149,- DM

Demnächst auch im Internet!!

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	579,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	669,- DM
Grundgerät us oder jp	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Lenkrad	139,- DM
NeuCon	jp 109,- DM
RGB-Kabel standard	49,- DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	629,- DM
Grundgerät jp o. us	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Action Replay	99,- DM
Universal-Adapter	59,- DM

Nintendo Hardware

Action Replay 3, SNES	99,- DM
Virtual Boy	199,- DM

Täglich aktuell unter BTX:

FLYING ARTS#

An- und Verkauf von Gebrauchsspielen
unter Fon: 05671/2783 (Herr Gorzelany)

FLYING ARTS

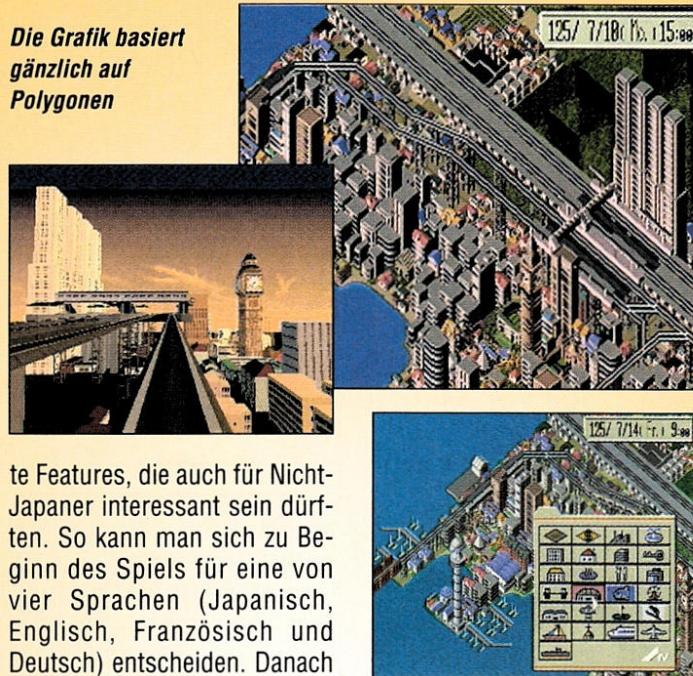
Ruhrorterstr. 9 • 46049 Oberhausen
FON: 02 08 / 855612 + 201888

Eisenbahn-Freaks dürfen sich bald auf ein Playstation-Spiel freuen, das es in sich hat.

Schon einmal hat der japanische Simulations-Experte Artdink eine Playstation-Variante seines PC98-Spiels *A IV* herausgebracht. Dabei handelte es sich um eine Wirtschaftssimulation, in der Ihr als Chef einer privaten Eisenbahngesellschaft versuchen mußtet, für eine wachsende wirtschaftliche Konjunktur in der umliegenden Region zu sorgen. So baut Ihr in bester *Sim City*-Manier Häuser, Büros, Vergnügungsparks und natürlich Bus- und Eisenbahnlinien. Die vorliegende Version trägt jedoch diesmal den Zusatz *Global*, und beinhaltet einige erweiter-

A IV GLOBAL

Die Grafik basiert gänzlich auf Polygonen

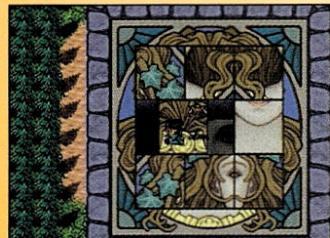


te Features, die auch für Nicht-Japaner interessant sein dürften. So kann man sich zu Beginn des Spiels für eine von vier Sprachen (Japanisch, Englisch, Französisch und Deutsch) entscheiden. Danach

erfolgt die gesamte Menüführung in der jeweiligen Sprache. Auch das Land darf man sich aussuchen. Zwar ändert sich am eigentlichen Spiel grundsätzlich nichts, doch die Formen von Gebäuden unterscheiden sich äußerlich ein wenig. So werden in europäischen Ländern die Baseball-Stadien zu Fußball-Stadien umfunktioniert. Sehenswürdigkeiten ändern ebenfalls ihr Äußeres. So findet man z.B. in Deutschland den Turm von Schloß Neuschwanstein, oder in Amerika entsprechend die Freiheitsstatue. Zusätzlich zu den 24 Maps in *A IV Evolution* befinden sich in der *Global*-Version zudem 15 Szenarien, die die geographischen Gegebenheiten in den fünf Ländern berücksichtigen. Laut Artdink soll demnächst auch eine deutsche PAL-Version erscheinen, doch ein genauer Termin steht nicht fest. tet

Sony CE beschert uns ein Rollenspiel, das für Nicht-Japaner wie ein Buch mit sieben Siegeln erscheinen dürfte.

Das in Japan zur Zeit am meisten verkauftes Playstation-Rollenspiel heißt *Beyond the Beyond* und baut auf dem altbewährten



Puzzles und Rätsel sind in diesem Spiel an der Tagesordnung

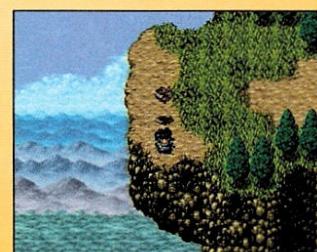
BEYOND THE BEYOND

Prinzip eines *Final Fantasy* auf. So bietet sich dem versierten Rollenspieler ein Spielsystem, das sich auf den ersten Blick nicht so sehr von dem eines Super-Nintendo-Spiels unterscheidet. Doch wenn Ihr Euch tiefer ins Spielgeschehen hineinwagt, werden Euch einige Details buchstäblich ins Auge stechen, die die grafischen Möglichkeiten eines 16-Bit-Systems bei weitem übertreffen. Am deutlichsten zeigt sich dies im Kampfmenü, wo Ihr statt einer starren, eine rotierende und sich ständig in Bewegung

befindliche Perspektive vorfindet, die Ihr auf Knopfdruck zudem selbst bestimmen könnt. Die Grafik basiert somit auf einer Mischung aus Pixelgrafik und Polygonen (Voxel). Auch das Spielprinzip bietet viel Abwechslung. Neben den vielen (auch versteckten) Charakte-

ren, die ständig in Eure Truppe aufgenommen werden möchten, bereitet das Arsenal von Zaubersprüchen ein besonderes optisches Vergnügen. Auch Kopfarbeiter unter Euch dürften ebenfalls ihre helle Freude an den vielen Puzzles und Rätseln haben. Umgekehrt

bedeutet dies jedoch vorerst, daß Japano-Muffel tunlichst die Finger von *Beyond the Beyond* lassen sollten. Nach Aussagen von Sony Computer Entertainment wird zur Zeit erwägt, ob das Spiel auch in Deutschland vertrieben wird. tet



Natürlich dürfen wir uns auch auf Zwischensequenzen freuen



PLAYSTATION DT



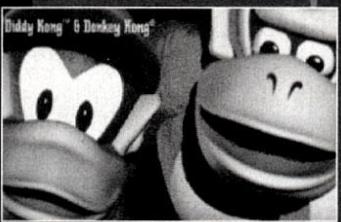
SATURN DT



SATURN DT



PLAYSTATION DT



SUPER NINTENDO DT



SUPER NINTENDO DT

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.-
monatlich
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.-
monatlich
bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.

Mindestbestellwert: DM 500,-

Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
CyberSled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	* 29.90
Hebereke's Popoitto dt	89.90

Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint us	119.90

Warhawk dt
Wipe Out
Wrestlemania Arcade dt
AUCH IMPORTE AUF LAGER!

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	69.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius -DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden S jp	119.90
Virtua Fighter dt	* 49.90
Wing Arms dt	99.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



3DO	
Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	499.00
Blade Force us	* 99.90
Bust A Move us	* 89.90
Gex us	* 49.90
Myst us	* 99.90
Panzer General us	* 49.90

SUPER NES	
Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
DK Country II	139.90
Earth Worm Jim II dt	119.90
Final Fantasy III us	149.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
NHL-Hockey '96 dt	109.90
Secret of Evermore dt	129.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Tim im Tibet dt	139.90
Weapon Lord PAL	139.90
WWF - Arcade Games dt	119.90

UNSER LADENLOKAL
JUMP RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Aerofighters III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '95	* 99.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	119.00

!

GÜNSTIGE ANGEBOTE AUF LAGER!

MEGA DRIVE

Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00
---------------	--------

* = nur solange Vorrat reicht



Super Mario RPG

Obwohl der Verkaufstermin kurzfristig auf den 9. März 96 verschoben wurde, ist *Super Mario RPG* wohl einer der interessantesten Square-Titel in diesem Jahr (siehe auch Bericht in VG 10/95). Wie der Name schon sagt, spielt Mario die Hauptrolle in diesem Zwischenraum zwischen *Jump'n Run* und Rollenspiel. Ihr betrachtet das Spielgeschehen aus der isometrischen Perspektive und bewegt Euch auf einem actionreichen Gelände voll mit Treppen, Schluchten, Pilzen und Wasserrohren. Kommt Ihr mit einem Feind (der ebenfalls auf dem Bildschirm sichtbar ist) in Berührung, beginnt ein Kampf per Kommandomenü. Dabei drückt Ihr einfach die entsprechende Taste, je nach



Typische *Jump'n Run*-Einlagen



Auch Drachenfreund Yoshi ist mit von der Partie. Hier wetteifert Ihr gegen andere Yoshi-Drachen.

SQUARE Special

Noch nie wurden so viele Square-Titel angekündigt wie gerade zu Jahresbeginn. Wir haben für Euch einmal in die weltgrößte Rollenspiel-Trickkiste hineingeschnuppert.

dem, ob Mario und seine Freunde angreifen, sich verteidigen oder Zaubersprüche anwenden sollen. Die Optik basiert auf vorderender und anschließend komprimierter Grafik, wie wir sie von *Donkey Kong Country* her bereits kennen. Ihr könnt Euch jetzt schon auf eine vollplastische farbenfrohe Welt freuen. Zudem wird der Preis zumindest in Japan auf Empfehlung von Nintendo um einiges niedriger angesetzt als geplant. Statt der bisher offiziell angekündigten 9800 Yen (ca. 140 Mark), werden Mario-Freunde für dieses 32-MBit-Super-Nintendo-Modul lediglich 7500 Yen (ca. 100 Mark) hinblättern müssen.



Romancing Saga 3 besticht durch ausgefallene Spielideen

Romancing Saga 3

Es gehört beinahe schon zur Tradition, daß Square in der *Romancing Saga*-Serie die meisten Experimente anstellt. Auch im dritten Teil könnt Ihr Euch auf einige Überraschungen gefaßt machen. Als erstes wählt Ihr einen der acht Hauptcharaktere, die Euch zu Beginn des Abenteuers zur Verfügung stehen. Ihr werdet jetzt schon ahnen, daß sich die Story im Verlauf des Spiels weit verzweigen wird. Viele kleinere Geschichten fügen sich zu einem Ganzen, und so kann es mitunter passieren, daß Ihr eine Handlung erlebt, die Euer Kumpel beispielsweise nie zu Gesicht bekommen hat (und natürlich auch umgekehrt). Neben dem großen Handlungsfreiraum wird spielerisch natürlich auch einiges geboten. Die Truppe, in der maximal bis zu

sechs Kämpfer (davon fünf im Kampfmodus) Platz finden, kann unter sich Special-Moves weitervermitteln. Zu jeder Waffenart gibt es separate Erfahrungslevel. Zaubersprüche und Waffen können in Geschäften eingekauft werden. Auf letzteres kann man verzichten, wenn man Glück hat. Wenn Ihr nämlich die richtige Person mit der richtigen Charaktere ansprecht, steht Euch später ein Waffenschmied zur Verfügung, der ausgefallene Waffen zum Nulltarif herstellt. Aber auch Liebhaber von Strategiespielen und Wirtschaftssimulationen kommen nicht zu kurz. So darf Ihr mit "Michael Ausbach" als Helden ein ganzes Königreich regieren oder mit "Thomas Bent" eine Firma gründen. Für interessierte Japanologen ist *Romancing Saga 3* (Super Nintendo) für 11400 Yen (ca. 160 Mark) bereits in Japan im Handel.

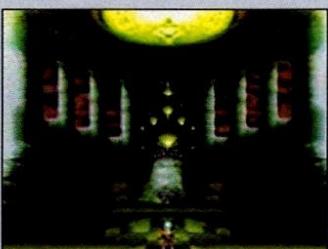


Das Ergebnis der Zuchtarbeit in Bahamut Lagoon: Ein Grand-Dragon

Bahamut Lagoon

Unter der offiziellen Genreberechnung "Strategierollenspiel mit Drachenzuchtsimulation" erscheint am 9. Februar das *Bahamut Lagoon* fürs Super Nintendo. Vom Spielprinzip jedoch ähnelt es einem *Shining Force* (Mega Drive), wobei eine der Hauptaufgaben darin besteht, Drachen zu züchten, um sie im Kampf einzusetzen. Das Ganze spielt in einer Märchenwelt namens Orelus, die hoch über den Wolken schwebt und zudem die Heimat unserer zwei- und vierbeinigen Helden ist. Von hier aus zieht Ihr mit Eurer Truppe,

bestehend aus Menschen und den dazugehörigen "Hausdrachen", und bekämpft das gegnerische Imperium. Das Hauptinteresse der Rollenspielgemeinde gilt dabei natürlich dem Drachenzucht-Simulationsteil. Je nach Erfahrungspunkten und zur Verfügung stehender "Futter-Items" können sich die Drachen weiterentwickeln. Dies äußert sich bei den vorhandenen Zaubersprüchen. Ein Feuerdrache beherrscht demnach zahlreiche Feuer-Magien, beim Eisdrahen hingegen liegt der Schwerpunkt bei wäßrigen Zaubersprüchen. Kostenpunkt für dieses Vergnügen: 11400 Yen (ca. 160 Mark).



Der hohe Qualitätsstandart von Square-Spielen ist auch in Bahamut Lagoon zu bewundern. Auch das Spielsystem ist gut durchdacht.

Front Mission 2

Freunde des Strategiespiels werden den Vorgänger bereits kennen. *Front Mission 2 - Gun Hazard* wurde diesmal jedoch als reinrassiges Action-Rollenspiel (Action Adventure) konzipiert. Die Geschichte beginnt im Jahre 2064, als eine Revolution vom Zaun bricht und unser Held Albert fälschlich als Entführer des Präsidenten von den Regierungstruppen gejagt wird. Albert findet Unterschlupf bei einer Söldnertruppe und beginnt die Suche nach den wirklichen Verantwortlichen. Das Spiel besteht grundsätzlich aus drei unterschiedlichen Ebenen. Zunächst sucht Ihr Euch auf einer Weltkarte Euer Zielgebiet aus. Dieses Gebiet, das sich in einer isometrischen Perspektive zeigt, birgt verschiedene Missionsorte, die Ihr Euch meistens aussuchen könnt. Hier schaltet die Perspektive in eine Seitenscroll-Ansicht, wo auch das eigentliche Geschehen wie Kämpfe, Suchaktionen oder Handlungsabläufe stattfinden. Der Actionteil ist Euch in Form eines *Jump'n Run* gegeben, wobei Ihr einen ausbaufähigen "Wanzer" (Mech Warrior-ähnlicher Roboter) steuert. Der

Verkaufsstart von *Front Mission 2* soll in Japan am 23. Februar zu einem Preis von 11400 Yen (ca. 160 Mark) erfolgen. Nur diesmal leider ohne englische Menüs... tet



Die grafische Qualität ist auch nicht zu verachten, so z.B. bei Zwischensequenzen.



Auf der Weltkarte wählt Ihr Euer Ziel aus



Freunde von *Jump'n Runs* kommen bei *Front Mission 2* ebenfalls auf ihre Kosten. Hier werdet Ihr von einem Heli-Wanzer belästigt.

Anstatt das seit langem verspätete Darkstalkers endlich zu veröffentlichen, versucht Capcom, die 32Bit-Gemeinde mit einem weiteren Street Fighter-Sequel bei Laune zu halten. Nach dem großen "SF: The Movie"-Flop fand die Entwickler-Crew wieder schnell zu ihren traditionellen Zeichenkünsten zurück und präsentierte nur kurze Zeit nach der Spielhallenpremiere die Heimversion aller bisherigen Straßenkämpfer-Epen. Für diejenigen, die es noch nicht wissen, das omniöse "Alpha" (in Japan "Zero" genannt) steht für eine Geschichte, die lange Zeit vor der eigentlichen Street Fighter-Saga ihren Anfang nimmt. Zum damaligen Zeitpunkt fehlte noch fast ein ganzes Dutzend der aktuellen "Turbo"-

STREET FIGHTER

AL

Nach längerer Zwangspause melden sich die legendären Pixel-Street Fighter wieder aus dem Exil zurück. Als erstes dürfen sich alle Playstation-Besitzer auf die aktuelle Automatenumsetzung von Capcom freuen.

Recken. Auf 'Guile', 'Fei-Long', 'Blanka', 'T. Hawk', 'E. Honda' und sechs weitere prominente Hauptdarsteller müssen alle "Die Hard"-Fans diesmal leider verzichten. In die freigewordenen Lücken springen einige bekannte Persönlichkeiten, die wir bereits aus anderen Capcom-Klassikern kennen. New-comer 'Guy' und Bösewicht 'Sodom' z.B. wurden aus der Final Fight-Serie ausgeliehen, die hübsche 'Rose' hingegen

stammt unverkennbar aus der Darkstalkers-Sippschaft, währenddessen 'Adon' und 'Birdie' sich bereits im allerersten Street Fighter-Teil tummelten. Doch auch von der ruhmreichen SSF2-Truppe fand noch einige Haudegen ein freies Fenster-Plätzchen. Oder mal ehrlich, welcher SF-Anhänger würde schon gerne auf seine restlichen Lieblingsfiguren wie 'Chun Li', 'Ryu', 'Ken', 'Sagat' und 'Bison' auch noch



"Ken" lässt wie gewöhnlich seine Fireball-Künste sprechen



Schlitzer "Sodom" verpaßt dem SF-Veteranen "Birdie" einen Satz heiße Ohren



Sexy-Hexi "Rose" landet hier einen wunderschönen 3-Hit-Combo
Rechts: "Sagat" hat gerade "Chun-Li" in Arbeit



Auch "Ryu" hat in seiner jugendlichen Höchstform ein paar brandheiße Tricks hinzugelernt



Zottelhaar "Gouki" (linke Seite) ist einer von den drei versteckten Charakteren

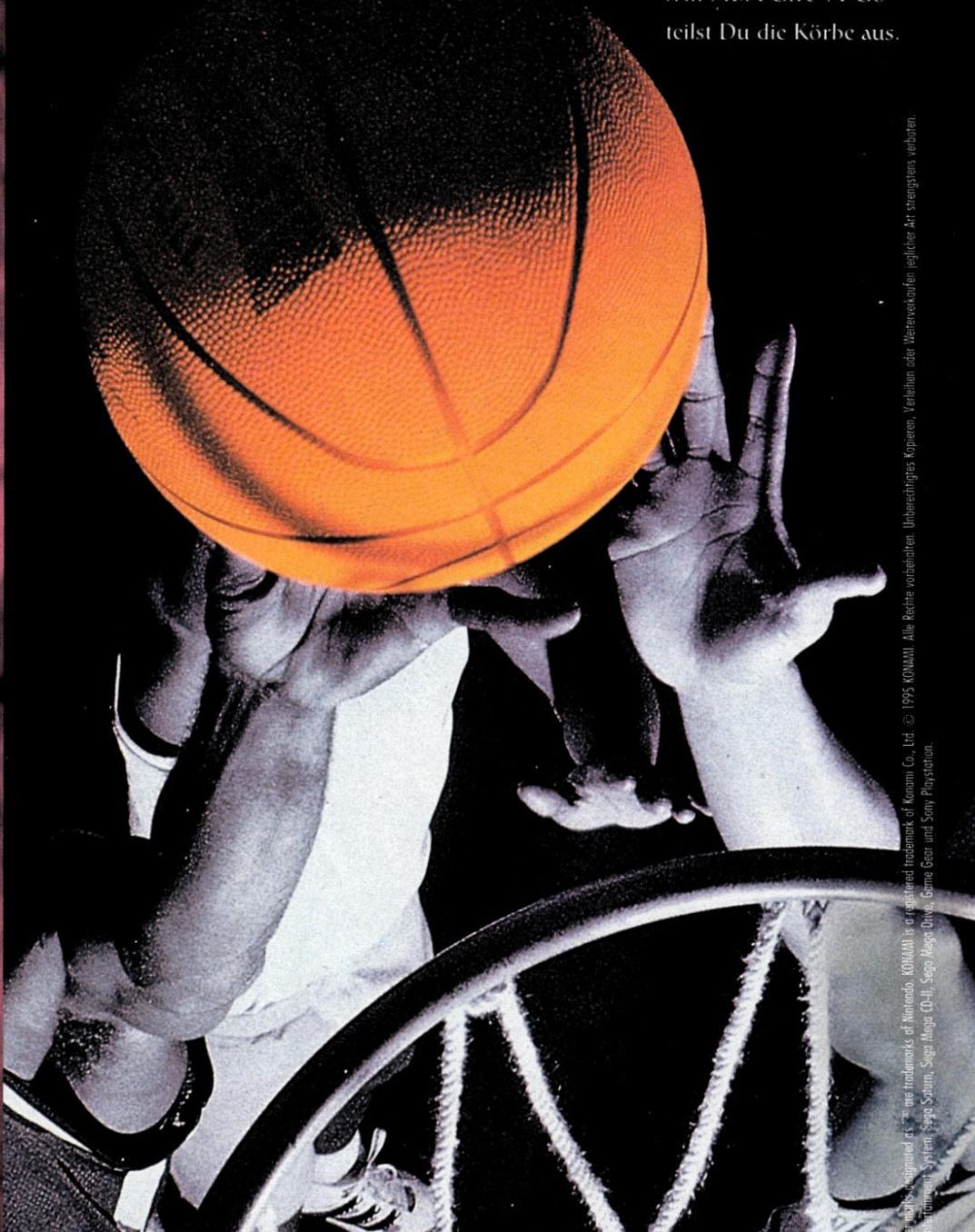
verzichten wollen? Neben dem ungewohnt jugendlichen Comic-Gesichtern sind alle Charaktere ein gehöriges Stück in die Höhe gewachsen und haben eindrucksvoll an natürlicher Schönheit hinzugelegt, was von den Backgrounds allerdings nicht gerade behauptet werden kann. Selten gab es solch einfallslose Hintergrundkulissen in einem Capcom-Prügelwerk zu sehen. Sogar auf altgediente Spezialeffekte wie das zeilenorientierte Boden-Scrolling muß diesmal verzichtet werden. Was Steuerung und Move-Palette betrifft, gibt es keine innovativen Unterschiede zur "Turbo"-Variante festzustellen. Neu ist, daß man eine Bodenrolle und "Counter"-Attacken ausführen kann, außerdem sind neben den X-Men/Darkstalker-verwandten Dreifach-Level Super Combos nun auch Air-Blocks möglich. Ansonsten verfügt jeder Fighter über eine leicht angereicherte Special-Kollektion,

die mit typischen Joypad/Button-Kommandos unverkennbare Fireballs und Magic-Flashes hervorzaubern. Alles in allem bleibt ein spielerisch hochkarätiges Beat'em-Up übrig, das die altbewährte Erfolgsformel im gewohnten Capcom-Stil präsentiert. Street Fighter Alpha wird frühestens Ende März als PAL-Version bei uns offiziell erhältlich sein. ws
Muster: Galaxy 089/7605151

30% aller Männer bekommen
ständig einen Korb.

BORSCH STENGEL & PARTNER

Mit NBA Give 'N Go
teilst Du die Körbe aus.

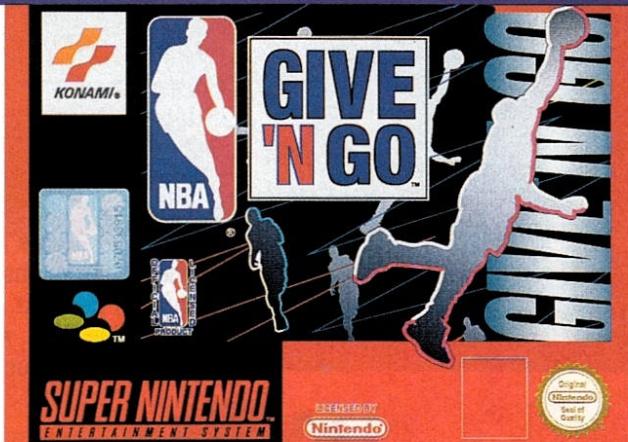


NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegämmern.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA
hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende
Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende.

Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling.
Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-
Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und
die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen,
geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der
jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche
Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1995 NBA Properties, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.



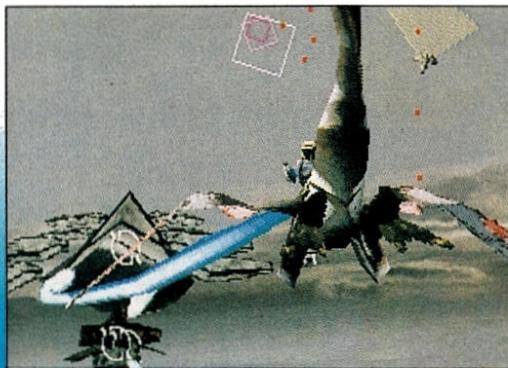
KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Nintendo SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Series and other rights designated as ™ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verteilen oder Werben von Konferenzen ist jeglicher Art strengstens verboten.
KONAMI-Heide spielt sich für Super Nintendo, Game Boy, Super Nintendo CD-I, Sega Mega CD-II, Sega Megadrive, Game Gear und Sony PlayStation.

Selbst nach dem Release von *Virtua Fighter 2* und *Sega Rally Championship* können Saturn-Freunde nicht aufatmen. Auch in diesem Monat wurden interessante Titel angekündigt.

Panzer Dragoon Zwei

Panzer Dragoon bekommt einen Nachfolger. Diesmal wird unserem Helden in der gerenderten Vorsequenz ein Drachenbaby vor die Haustür gesetzt. Nachdem er den kleinen Feuerspucker großgezogen hat, geht es in gewohnter *PD*-Manier durch die 3D-Polygonland-



Panzer D 2 aus der gewohnten Schußperspektive



Ein wunderhübscher Render-Vorspann gehört zu *Panzer Dragoon* genauso wie eine einfühlsame Einleitungsstory

schaft, wobei Ihr des öfteren auch auf verzweigte Stellen stoßen werdet. Somit könnt Ihr während des Fluges entscheiden, welche Strecke Ihr durchfliegt. Bezuglich der Steuerung und der bewährten Perspektivenwahl bleibt jedoch alles beim alten. *Panzer Dragoon Zwei* (schreibt sich tatsächlich so!) soll noch in diesem Frühling in den Regalen von Tokio stehen.

Street Fighter Zero

Während Ihr diese Zeilen lest, wird in Japan bereits ein Ansturm auf die neueste Version des *Street Fighters* begonnen haben. Die Umsetzung des Automaten *Street Fighter Zero*

(*Street Fighter Alpha*) soll laut Sega Japan das Original-Automatenspiel und einige Extra-Features enthalten. Selbstverständlich sind auch die beiden versteckten Charaktere (Gooki und Vega) als spielbare Kämpfer mit von der Partie. Ob der dritte Schattenmann, der auf dem Automaten für Furore sorgte, ebenfalls umgesetzt wurde, dürfen wir jedoch erst in einer der nächsten VG-Ausgaben preisgeben.



Old Days: In *Street Fighter Zero* ist Ryu gerade mal 18 Jahre alt



Virtual Photo Studio

Mitte März plant Acclaim Japan eine Umsetzung des Erotik-LD-Spiels *Virtual Photo Studio*. Hierbei schlüpft Ihr in die Rolle eines Fotografen und verführ... ähm, überredet Mädchen dazu, sich vor die virtuelle Kamera zu schmeiß... äh, zu posieren. Nebenbei sei bemerkt, daß der PR-Sprecher von Acclaim Deutschland beteuert, über



... welche Modelle Sie möchten?



Eieie... Halbnackte Tatsachen

dieses dubiose, äh, "durchdachte" Spiel nicht in Kenntnis gesetzt worden zu sein...

Mini-Saturn

Hitachi vertreibt seit dem 7. Dez. '95 ein Gerät, das den seltsamen Namen *Game & Car-Navi Hi-Saturn* trägt. Dieses technische Wunderwerk besticht nicht nur durch seine Handlichkeit (ist kleiner als eine Playstation), sondern hebt sich von üblichen Konsolen durch die "Car Navigation"-Funktion ab. Somit können automobilbegeisterte Japaner das Gerät auch als mobile Satellitenempfangsanlage benutzen, um sich laufend über die Verkehrslage zu informieren oder Stadtpläne von der CD aufzurufen. Neben Antennenanschluß gibt's einen Schacht für einen 4-Zoll-LCD-Monitor. Kostenpunkt: 195 000 Yen (ca. 2750 Mark) inklusive Monitor!





SZENE-CHAT

Fachmessen haben nur einen einzigen Sinn: Sie rücken die Aussteller und ihre neuen Produkte ins rechte Licht. Zumindest ist das die ursprüngliche Idee. Findet die Fachmesse unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt, dann sollen sich wenigstens Händler und Presse ein Bild von den neuen Produkten machen können, um anschließend den Rest der Welt zu informieren. Zunehmend schwierig wird das allerdings, wenn Fachmessen dazu dienen, zu vernebeln und die Öffentlichkeit hinters Licht zu führen. Um das Kind beim Namen zu nennen: Nach der Shoshinkai, Nintendos Hausmesse, auf der das Ultra 64 alias N64 erstmals öffentlich gezeigt wurde, häuften sich Stimmen, die sich über das Debüt der Superkonsole enttäuscht äußerten. Kreuz und quer durch die Videospielwelt und die dazugehörige Fachpresse tönten Zweifel, ob Nintendo die versprochenen Starttermine für N64 werde einhalten können – vor allem in Europa, da Nintendos oberster Chef Yamauchi in seiner Messe-Rede den europäischen Markt noch nicht einmal erwähnt hatte. Im nachhinein zeigt sich Nintendo angesichts der ungewohnt deutlichen Skepsis aufs heftigste entrüstet und mißverstanden. Man habe der Weltöffentlichkeit einfach noch nicht mehr vom N64 zeigen können, denn gerade im asiatischen Raum tauchten neue Spielideen binnen Tagen als Plagiate auf dem Markt auf. In Wirklichkeit seien alle Produkte schon veeeel weiter als gezeigt, Mario 64 z.B. schon fertig. Alles sei ein großes Mißverständnis, selbstverständlich werde man den versprochenen Termin halten können. Verständlich, daß Nintendo kein Interesse daran hat, die kopierfreudige Konkurrenz frühzeitig mit eigenen Ideen zu füttern. Aber warum hat Big N nicht einfach offen auf der Messe zugegeben, daß man die echten Bonbons noch geheimhält? Jeder hätte dafür Verständnis gehabt, und die negativen Kommentare wären ausgeblieben. Oder sollte Nintendo etwa angenommen haben, die Presse wäre trotz der Leistungsfähigkeit einer Playstation oder eines Saturn bereits von dem begeistert, was man ihr auf der Shoshinkai vorsetzte? Sollte Nintendo davon ausgegangen sein, daß sich die Presse eine kritische Interpretation der Shoshinkai verkneifen würde – wo sie doch seit Monaten jeden noch so kleinen Anhaltspunkt nutzen muß, um herauszufinden, wer wohl das Rennen um das erfolgreichste Unterhaltungssystem der Zukunft machen könnte, schon um des eigenen Überlebens willen? So oder so, die Shoshinkai war eine PR-Schlappe größerer Kalibers. Trotzdem werde ich mir jedes weitere Gemaule verkneifen, denn die Stunde der Wahrheit schlägt am 21. April, wenn das N64 hoffentlich in Japan erscheint. Es liegt uns fern, irgendwen anzugeifen. Nur an der Nase herumführen lassen wir uns nicht gern. Und das tut Nintendo mit der Presse immer wieder, auch wenn's schon viel besser geworden ist...

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRÄUMFABRIK

SPIELE GMASH

Das Original

Artikel	SNES	SATURN	SONY	3DO	JAGUAR
Adv. Military Commander	169,95		89,95		
Air Combat			99,95*		
Alien Trilogy			99,95*		
Assault Rigs			99,95*		
Blade Force				129,95	
Breath of Fire 2	139,95				
Casper	139,95*	109,95*	99,95*		LV.
Chaos Control			99,95*		
Chrono Trigger	159,95				
Crossfire Shock					LV.
Cyber Speed			99,95		
Cyberia		109,95*	99,95*		LV.
Darkstalkers			99,95*		LV.
Destruction Derby			99,95		
Discworld			89,95		
Donkey Kong Country 2	149,95				
Extreme Games			99,95		
FIFA Soccer '96	149,95	99,95	109,95		
Final Fantasy Legend 3	149,95				
God Storm			109,95*		
Hi-Octane		99,95	99,95		
Intermission Super Star Soccer Deluxe	149,95				
Jack Is Back			119,95*		
John Madden '96			99,95*		
Jumpin' Flech			69,95		
King's Field			19		
Krubby Ivan			99,95*		
Lemmings 3D			89,95		
Loaded			99,95		
Lone Soldier dt.			99,95*		
Myst		119,95	19	129,95	129,95*
NHL Jam Tournament Edition		99,95	99,95		LV.
NHL Live '96	139,95	19	19		
NHL '96	139,95				
NHL Allstars dt.		119,95			
Neverstorm			89,95		
Poxzer Dragon			109,95		
PGA Tour Golf '96	139,95*	129,95	19		LV.
Philosoma			89,95*		
P.T.O. 2	149,95	19			
Raymon		109,95	99,95		
Return Fire Date: Maps of Death				79,95	139,95
Revolution X			99,95*		
Ridge Racer			89,95*		
Ridge Racer Revolution p.			159,95		
Road Rash			99,95*	129,95	LV.
Scramble Cobra					
Secret of Evermore dt.	129,95*				129,95*
Secret of Evermore us.	149,95				
Sega Rally		129,95*			
Sentient			19		
Shell Shock		99,95*	89,95*		
Shinobi X		99,95			
Streetfighter The Movie		79,95	79,95		
Striker '96			99,95		
Supercross3D					
Super Mario World 2	129,95				
Takken					
Theme Park	149,95	109,95	109,95	129,95	139,95
Thunderhawk 2		109,95	109,95		
To Shin Den		129,95	89,95		
To Shin Den 2 ip.			19		
Viewpoint dt.			99,95*		
Virtuo Cop inc. Gun us		159,95			
Virtuo Fighter		99,95			
Virtuo Fighter Remix		79,95			
Virtuo Kacing us		129,95			
Virtuo Hydride		89,95			
Wet'n'Wild			99,95		
Waterworld Action			99,95*		
Worms Land	139,95				LV.
Wing Commander 3			19	119,95	
Wipe Out			99,95		
World Series Baseball		109,95	99,95*		
WWF: The Arcade Game			99,95		LV.

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.

Sony Playstation

599,- DM

alle bisher erschienenen Titel
ab Lager lieferbar

TOP HIT auf SNES

Breath of Fire 2 us

139,95 DM

Mit * gekennzeichnete Titel bei Drucklegung noch nicht erhältlich.

- ♦ Berlins einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- ♦ Über 5000 lieferbare Artikel!
- ♦ Berlins größtes Lager!
- ♦ Heute bestellt – gestern geliefert!
- ♦ Himmliche Preise und göttlicher Service!
- ♦ Täglich Sonderangebote!
- ♦ Immer aktuell durch U.S.- und Japan-Imports!
- ♦ UPS-Versand!

Laden Berlin

Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030 / 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

AMERICAN
EXPRESS

VISA

EUROCARD

MasterCard

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnr.:
030 / 694 60 43

Fax-Line:
030 / 694 42 56 030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr, Sicherheitskarton +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 22.12.95 Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



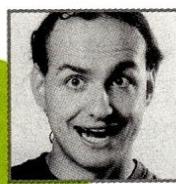
Dirk

Hat Silvester in Berlin verbracht und sich dort dummerweise eine böse Grippe geholt



Hartmut

Lockt neuerdings hübsche Mädels zu einer Runde Ridge Racer in seine Wohnung. Funktioniert!



Ralf

Hat einen Job an der Uni bekommen und kann deshalb nicht mehr soviel zocken wie früher

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

System: Game Boy

Spieldtyp:

Action-Shoot'em-Up

Hersteller: Konami

Megabit: 1

Testversion: Konami

Spieler: 1

Features: Continue, Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9

Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%

Soundeffekt: 75%

Grafik: 81%

Spiel- spaß **90%**



Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieldtyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Wolfgang

Ärgert sich immer noch, weil er eine Laserdisc Special Edition nicht bekommen hat



Tet

Wir wissen aus nachrichtendienstlicher Quelle, daß Tet und seine Schwester die gleiche Person sind



Robert

Seine norwegische Verehrerin kommt Ende Januar wieder, und er hat schon jetzt die Hosen voll



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classical-Prädikat

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Keine Spiel- spaß-Wertung

wegen über Gewaltzenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Jan

Muß demnächst zur Wurmkur antreten, um sich endlich von dieser Sucht zu befreien

Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kurvig gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(neu) Illusion of Time
2	(2) Die Schlämple
3	(7) Super Mario Land III
4	(1) Donkey Kong Country
5	(neu) Mario's Picross
6	(6) Donkey Kong
7	(5) Die Schlämple
8	(neu) Gameboy Gallery
9	(-) WWF Raw
10	(4) Secret Of Mana

SNES
Game Boy
Game Boy
SNES
Game Boy
Game Boy
SNES
Game Boy
SNES
SNES

Nintendo

1	(2) Die Schlämple
2	(1) König der Löwen
3	(neu) Theme Park
4	(6) WWF Raw
5	(9) Story Of Thor
6	(5) FIFA Soccer '95
7	(4) NBA Jam T.E.
8	(3) Sonic & Knuckles
9	(neu) Psycho Pinball
10	(-) FIFA International Soccer

Mega Drive

Sega

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country 2
2	Virtua Fighter 2
3	Tekken
4	Super Mario World 2
5	Sega Rally
6	Toshinden
7	Ridge Racer
8	FIFA Soccer '96
9	Discworld
10	Destruction Derby

SNES
Saturn
Playstation
SNES
Saturn
Playstation
Playstation
PSX/SNES/MD
Playstation
Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Worms
2	Return Fire - Missions of D.
3	NHL Face Off
4	Thunderhawk 2
5	X-Men
6	Boogerman
7	NFL Quarterback Club '96
8	Goal Storm
9	Star Fighter
10	Primal Rage

SAT/PSX	85%
3DO	85%
Playstation	84%
Playstation	83%
Saturn	83%
SNES	81%
Mega Drive	80%
Playstation	76%
3DO	76%
Playstation	74%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer Revolution/PSX Downset, Anger! James Bond – Goldeneye
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Descent, PSX Money Train, Soundtrack Sabrina
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	In the Hunt/PSX Janet Jackson, Design of a Dec. Ace Ventura 2
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Worms, Playstation Lipton Kwesi Johnson Ein Schweiñchen namens Babe
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Worms, Playstation Fischer Chöre, Greatest Hits Dem Himmel so nah
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Virtua Cop, Saturn Shaggy, Boombastic James Bond – Goldeneye
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Romancing Saga 3, SNES Ryuichi Sakamoto, You Do Me Bubblegum Crisis

Kinohits des Monats

1	Pocahontas Zeichentrickfilm
2	Sieben mit Brad Pitt und Morgan Freeman
3	Nine Months mit Hugh Grant
4	Santa Clause mit Tim Allen
5	Stadtgespräch mit Katja Riemann
6	Species mit Ben Kingsley
7	Kids
8	Apollo 13 mit Tom Hanks
9	Clueless – Was Sonst mit Alicia Silverstone
10	Desperado mit Antonio Banderas

Quelle:

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wer-

tungsliste ausgelagert. Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen. Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Gerenderte Zwischensequenzen lockern die Handlung auf



Danach geht es meistens in den Kampf mit einem Bößegegner

Ein eher mittelmäßiges 3D-Action-Adventure bekommt Nachwuchs. *Deathkeep* kann jedoch gegenüber seinem Vorgänger *Slayer* mit einigen Verbesserungen aufwarten. So ist das Ganze in eine mystisch-mittelalterliche Handlung eingebettet, in deren Verlauf Ihr in einen geheimnisvollen und monsterübersäten Turm geschickt werdet. Zunächst jedoch müßt Ihr Euch für einen der drei verfügbaren Helden entscheiden, die sich durch ihre kämpferischen Fähigkeiten unterscheiden. Ein robust gebauter Dwarf, der mit seiner Handaxt äußerst kräftig zuschlagen kann, eine Magierin, die per Zauberspruch ihre Feinde einäschert, und ein Mensch, der mit Schwert und

Alone in the Dungeon Deathkeep



Die Palette von Monstern ist mindestens genauso vielfältig wie die für Eure Items. Waffen müssen dem Helden aber erst in die Hand gedrückt werden.



Magie genau den Durchschnitt der beiden bildet. Danach folgt Ihr dem Helden in die dunklen Gemächer des Bösen und versucht, den Ausgang aus dem jeweiligen Level zu finden. Kräfteverluste (HP) kompensiert Ihr dabei in zwei Stufen. Zunächst muß Nahrung in Form von Lunchpaket-Items aufgenommen werden, die Ihr

finden müßt. Erst danach könnt Ihr an besonders markierten Orten (erkennt Ihr an der Musik) Eure verlorenen HP- und MP-Kräfte durch Schlaf wieder auffüllen.



„Gegenüber dem Vorgänger hat sich hier doch tatsächlich einiges verbessert. Nicht nur, daß Euch durch eine Handlung und Zwischensequenzen ein bestimmtes Ziel gesetzt wird, auch der Aufbau der einzelnen Level wurde gehörig komplexer ge-

staltet. Doch am auffälligsten ist, daß die Kurbel am Schwierigkeitsgrad in die 17. Dimension hochgeschraubt wurde. Sogar der eingefleischte Wizardry-Experte wird sich gleich im ersten Level den ein oder anderen Zahn ausbeißen. Seid Ihr nämlich im Inneren des Turms, gibt es keine Rücksetzpunkte oder Heilbäder, die Euren wunden Körper zusammenflicken könnten. Zwar dürft Ihr nach jedem Level abspeichern, doch meistens seid Ihr bis dahin schon längst fünfmal gestorben. Wer sich über den niedrigen Schwierigkeitsgrad der bisherigen 3D-Action-Adventures aufgeregt hat, sollte hier unbedingt einmal hineinschnuppern. Anfänger jedoch werden außer dem gerenderten Vorspann kaum etwas vom Spiel zu sehen bekommen – zu schwierig.“



Sogar blutsaugende Vampire bevölkern die Dungeons

System: 3 DO
Spieletyp: Action Adventure
Megabit: CD

Hersteller: SSI/Mindscape
Testversion: Galaxy

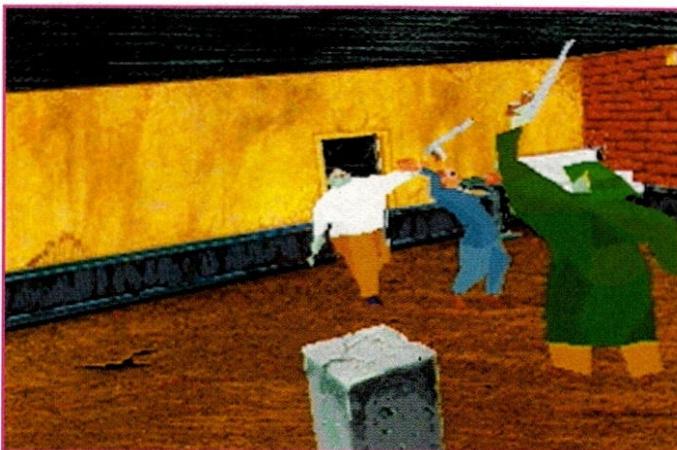
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 80%
Musik: 76%
Soundeffekte: 63%

Spiel-
spaß **72%**

So'ne CD ist schon was tolles. Kosten minimal, Speicherplatz ohne Ende – da kann man schon mal einen Oldie zu einer neueren Umsetzung gratis dazugeben. So geschehen bei Interplays neuestem Abenteuerstreich für's 3DO. Der erste Teil von *Alone In The Dark* führt Euch als Detektiv in das verfluchte Haus eines kürzlich "verstorbenen" Malers. Während Ihr als Polygon-Held durch das düstere Gemäuer stapft, schaltet der Blickwinkel einer imaginären Kamera je nach Eurer Position automatisch um. Die Storyline im feinsten Lovecraft-Stil lässt Euch Rätsel lösen, Gegenstände suchen und mit massig Polygon-Monstern kämpfen. Meist gilt es Tricks herauszufinden, mit denen Ihr bei einer Konfrontation mit dem Bösen Eure spärlichen Hitpoints schont. Der zweite Teil ist ähnlich angelegt, nur stammt die Geschichte diesmal von Interplay selbst und der Schauplatz wurde von Louisiana nach Californien verlegt. In einem Haus an den Klippen von Hell's Kitchen klärt Ihr diesmal eine Kindesentführung auf. Der Bösewicht (der Geisterpirat One-Eyed Jack) ist ein echter Zocker und so stoßt Ihr immer wieder auf Spielkarten, mit

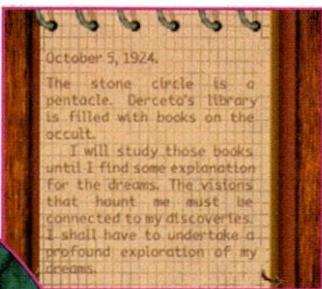


Die beiden Schützen gilt's auszutricksen, sonst geht's Euch schlecht

Doppelpack Alone In The Dark 1&2



on nur mit Spürnase auftreibt, könnt Ihr Euch ja denken. Da in beiden Teilen mit *Dragon's Lair*-mäßiger Häufigkeit gestorben wird, empfiehlt sich dauerndes Zwischenspeichern im 3DO-RAM. js



Im zweiten Teil schnuppert Ihr zuerst Frischluft im Park. Die Notizen des Toten helfen Euch wenig.



denen Ihr Puzzles lösen müsst. Während Euch im ersten Teil die Monster noch mit gichtiger Geisterklaue auf den Pelz rücken, sind Jacks Schergen zumeist gut bewaffnet und mit "Kimme und Korn" zu erledigen. Daß Ihr die nötige Munition



gut

„ Zugegeben, der zweite Teil sieht grafisch besser aus. Dafür spielt er sich aber schlechter. Auch wenn Ihr stillsteht, hampelt Euer Charakter permanent rum, schaut sich die Gegend an

Der alte Seebär mit dem Holzbein gibt nur nach einer Massage mit einem magischen Säbel den Löffel ab. Versagt Ihr, werdet Ihr in die Gruft geschleift (Teil 1).

oder macht sich mit der Knarre wichtig. In Konfliktsituativen wird hierdurch und durch die oft lausigen Blickwinkel das Zielen beim Schießen oder Schlagen erschwert. Im ersten Teil ist die Kameraposition zwar auch nicht immer optimal, behindert werdet Ihr dadurch aber seltener. Ein "Pfui" geht an die Entwickler, weil sie den zweiten Teil direkt vom PC übergezogen haben. Das heißt, Ihr hört die originalen 8-Bit-Sprachsamples (in "Soundblaster-Qualität"), und die Musik wurde anscheinend direkt von einer Roland-Soundkarte aufgenommen (nicht gerade schlecht, jedoch ziemlich dünn). Die Grafik verfällt oft ins Ruckeln, und die Ladezeiten wirken im zweiten Teil weit störender als im ersten. Da hat das 3DO doch mehr auf dem Kasten, oder? Durch bessere technische Qualität und die tiefere Schauergeschichte ist *Alone In The Dark 1* in jedem Fall das bessere Spiel des Duos. Wer sich gern gruselt und nichts gegen tausend Tode hat, ist mit dem AITD-Doppelpack sicher länger gut unterhalten. „

System: 3 DO (Teil 1)
Spieldtyp: Action-Adventure
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Interplay/Infogrames
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 70%
Musik: 60%
Soundeffekte: 54%



Spielspaß **70%**

System: 3 DO (Teil 2)
Grafik: 73%
Musik: 56%
Soundeffekte: 56%



Spielspaß **67%**

Mit *Psychic Detective* versucht Electronic Arts im Genre des interaktiven Films neue Wege zu gehen. Wie bei dieser Spielart üblich, läuft die Handlung vor Euch ab, und Ihr greift in bestimmte Szenen ein und beeinflußt dadurch die Handlung des Films. Bei *Psychic Detective* könnt Ihr als übersinnlicher Detektiv Eric Fox in den Geist nahestehender Personen eindringen und so Aktionen und Gespräche belauschen, die Ihr ansonsten verpassen würdet. Den Film seht Ihr immer aus der Sicht des Charakters, in dem Ihr gerade parkt. Das heißt, der Film bietet vielfältige Kameraansichten, je nachdem, wieviele Personen gerade anwesend sind. Andererseits läuft die Handlung unabhängig von Euren Aktionen weiter, es kann also sein, daß Ihr etwas Wichtiges verpaßt, weil Ihr gerade im falschen Kopf rumspukt. Die Aura von Dingen vermittelt Euch ein Bild von etwas, das in der Umgebung dieses Gegenstandes passierte. rz



Die Personen am Bildschirmrand könnt Ihr anzapfen

Übersinnlich Psychic Detective



geht so

„Stellt Euch vor, Ihr schaut Euch gerade *Jurassic Park* an und bestimmt die Kamera selbst, so daß Ihr der Handlung aus der Sicht jeder Figur folgen könnt. In engem Rahmen beeinflussen Eure Aktionen den weiteren Verlauf des Films bis zu seinem ungewissen Ende. Genauso das hat Electronic Arts mit *Psychic Detective* versucht, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Technisch gesehen be-



Psychic Detective wurde mit viel Aufwand gedreht

eindruckt die professionelle Gestaltung ohne Zweifel, doch fehlt es wie bei den meisten interaktiven Filmen am Spielspaß. Ich sitze halt nicht gerne vor meiner Konsole und schaue mir einen Film an. Trotz einiger neuer Ideen leidet auch *Psychic Detective* an den typisch "interaktiven" Krankheiten.“

System: 3 DO
Spieldtyp: Interaktiver Film
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 85%
Musik: 60%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß **59%**

news: gemein: tet schwärmt uns stundenlang von den hübschen messe-mietzen in tokyo vor

Nachdem Playstation und Saturn in diesem Genre bereits reichhaltig bedient wurden, soll auch das 3DO nicht ohne Chopper-Simulation dastehen: Ihr düst mit einem schwerbewaffneten Kampfhubschrauber über verschiedene Kriegsgebiete hinweg und müßt alles abschießen, was Euch in der Luft oder am Boden entgegen kommt. Zur Verteidigung stehen neben der MG-Kanone auch zielsuchende Raketen oder fetzige Napalmbomben in begrenzter

Im Briefing-Raum wird der nächste Auftrag erklärt. Eine Homing-Rakete im Anflug auf's Ziel



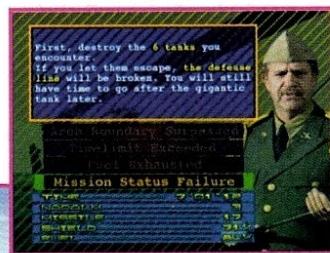
Geht mal etwas zur Neige, gilt es, schleunigst den Versorgungstruck zu finden, der nach einmaligem überfliegen die Vorräte wieder bis zum Maximum auffüllt. ws

Scramble Cobra



na ja

Stückzahl zur Verfügung. Eure Einsätze reichen vom einfachen Eskortieren eines Lastwagenkonvois bis zum Abfangen schneller Düsenjets. Die Cockpit-Instrumente geben Aufschluß über Restbewaffnung, die Feindposition und den Füllstand Eurer Treibstofftanks.



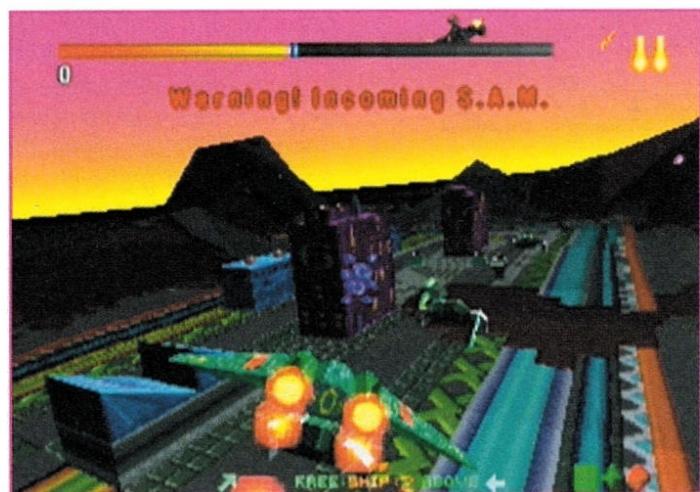
„Pack-In-Video (seinerzeit ein Garant für abgrundschlechte PC-Engine Spiele) hätte besser daran getan, seinen Superhubschrauber vorerst im Hangar verrostet zu lassen. Die Voxel-Grafik schleicht ziemlich lieblos über den Bildschirm. Dies ist um so unverständlicher, da es so gut wie keine Objekte zu sehen gibt. Außer einem simplen monotonen Boden und einigen seltenen Polygon-Klötzchen sowie sporadisch auftauchenden Hubschraubern und Panzern, sind 3D-Gebilde sehr selten.“

Die Programmierer sollten sich mal *Thunderhawk 2* anschauen – die Grafik dort strotzt dagegen vor Komplexität. Das Spektrum der Steuerung reicht von hakelig bis ultraempfindlich. Die Zerstörung eines feindlichen Ziels wird dabei ohne Homing-Missile-Unterstützung zur reinen Glücksache.“

System: 3 DO
Spieldtyp: Action-Simulator
Megabit: CD
Hersteller: Pack-In-Video
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 45%
Musik: 65%
Soundeffekte: 60%



Spiel-spaß **45%**



Im Sturzflug geht es zum Angriff auf die gegnerische Station



Mit dem Mega Ship-Item seid Ihr beinahe unbesiegbar

Fed-Net – so heißt die Organisation, die mehr oder weniger für Recht und Ordnung in der Galaxie sorgt. Als Elite-Pilot dieser dubiosen Weltraumarmee führt Ihr im Verlauf des Spiels insgesamt 50 Missionen aus. Aber zu Beginn erteilt man Euch im wahrsten Sinne des Wortes eine gehörige Lektion. Die ersten 15 Missionen beinhalten nämlich Trainingseinsätze, durch die Ihr als grünschnäbiger Rekrut erst zum kampfeinsatzfähigen *Star Fighter*-Piloten ausgebildet werden müßt. Nach einleitenden Übungen zur Flugzeugsteuerung, Start & Landemanövern und Waffeneinsatz, kommen die ersten Feindflüge. Habt Ihr die Akademie erfolgreich abgeschlossen, düst Ihr

Solo-Flug *Star Fighter*



Auf Karten und Diagrammen bekommt Ihr die nötigen Infos zu Eurer aktuellen Mission



ab der 16. Mission los, um Euren bösartigen Kontrahenden eins auszuwischen. Die Einsätze beinhalten meistens die Eliminierung von diversen Bodenzielen wie Radaranlagen, Flugplätze oder Schiffen. Spätestens nach 20 Missionen werdet Ihr merken, daß die Feinde immer stärker werden. So solltet Ihr darauf achten, daß Ihr schon ab der allerer-

sten Mission die Munitions- und Power Up-Items, die an Fallschirmen auf das Kampfgebiet niedergelassen werden, aufsammelt. Sie verleihen Euch wirklich Flüügel.



Seitdem auf anderen 32 Bit-Systemen rasanten 3D-Shoot'em Ups ihr Unwesen treiben, wirken viele 3DO-Spiele bezüglich der Geschwindigkeit wie Dampflokomotiven auf dem Polareis. Daß

sich dies nicht unbedingt nachteilig auf ein Spiel auswirken muß, zeigt *Star Fighter*. Durch geschickte Verlagerung des Schwerpunktes in den tak-tischen Bereich, kann man den *Star-Fighter*-Piloten zunächst von der langsamen Geschwindigkeit ablenken. Ihr müßt Euch völlig auf die Missionsziele und das Aufsammeln von Items konzentrieren, anstatt ständig irgendwelchen feindlichen Jägern hinterherzudünnen. Vor allem die Items, die an Fallschirmen vom Himmel prasseln, sind lebenswichtig. Abgesehen von Zusatz-Boosteraketen und dem sog. *Mega Ship*, können diese in den darauffolgenden Missionen beibehalten werden. So werdet Ihr später dann merken, daß Ihr mit vollem Triebwerkslevel doch nicht so langsam seid wie zu Beginn des Spieles.



Nach erfolgreicher Mission kehrt Ihr zu Eurem Basisschiff zurück

System: 3DO

Spieldtyp: 3D-Shoot'em Up

Megabit: CD

Hersteller: 3DO

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

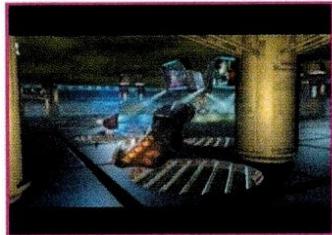
Grafik: 78%

Musik: 81%

Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß **76%**

Im 21. Jahrhundert ist der Ball immer noch rund. Allerdings begnügen sich die zukünftigen Ballsportartisten nicht mehr mit einer laschen Lederkugel. Der Ball der Zukunft wiegt zwei stählerne Tonnen und hat einen Durchmesser von mehreren Metern. Da selbst kickgewaltige Fußballer arge Schwierigkeiten hätten, einen solchen Prachtball ins gegnerische Tor zu befördern, wird mit schweren Robotergefährten gespielt. Immer nur zwei Fahrzeuge befinden auf den unterschiedlichen Arenen, die mit zwei bis vier Torzonen ausgestattet sind. Das Spielziel ist simpel: Es gilt, in



Kein 3DO-Spiel ohne schönen Render-Vorspann

Robo-Kicker Battlesports

einer bestimmten Zeitspanne so viele Tore wie möglich zu schießen. Wer will, kann wie eh und je alleine gegen Computergegner oder gegen einen Kumpel (im Split-Screen-Modus) auf Torhatz gehen. Durch jedes gewonnene Match bekommt Ihr einen Betrag auf Eurem Konto gutgeschrieben, der Euch den Einkauf verschiedener Extras wie z.B. Speed-ups, Waffen und anderer Gemeinheiten ermöglicht. ws



Wie die Zeit doch vergeht und manche Softwarefirmen es noch immer versuchen, unter zeitgemäßer Aufmachung eine Uralt-Idee neu zu vermarkten! Was uns hier 3DO-Studio als innovatives Spielkonzept vorsetzt, gab es bereits vor 10 (!) Jahren auf den damaligen Home-Computern zu bewundern. Alte Hasen werden sich sicherlich noch an Ballblazer von Lucasarts erinnern können, das zur damaligen Zeit für Furore sorgte. Battlesports bietet zwar tonnenweise neue



Sport ist Mord, auch bei Battlesport

Features und schönere 3D-Arenen, doch im Grunde bleibt es beim alten: Tore schießen um jeden Preis, egal ob gegen Computer oder menschliche Gegner. Leider gibt sich die Steuerung etwas hakelig und mit der Übersicht ist es auch nicht zum besten bestellt. Wirklich schade! „

System: 3 DO

Spieldtyp:

Sportspiel-Action

Megabit: CD

Hersteller: 3DO-Studio

Testversion: 3DO

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 70%

Musik: 62%

Soundeffekte: 63%

Spiel-spaß **51%**

news: jans kreditkarte wurde vom bankautomaten geschluckt. zu viel spiele gekauft?

Es gibt für Konsolen eigentlich nur selten echte Flugsimulationen. Die meisten dieser Spiele scheitern entweder am unrealistischen Flugverhalten oder einfach an der schwierigen Steuerung per Joypad. Bei *Flying Nightmare* trifft wohl letzteres zu, denn das Spiel an sich, bemüht sich um realistisches Flugverhalten. Da dies vor allem auf einem Joypad sehr schwer nachzuvollziehen ist, gibt es ein ausgiebiges Trainingsprogramm,



Flying Nightmare ist vollbespielt mit Details, doch auf einem Joypad lassen sich die Funktionen nicht optimal ausführen.



Alptrumhaft Flying Nightmares

wo Ihr Flug- und Kampfmanöver erproben könnt. Wenn Ihr auf dem Flugdeck Eure Bewaffnung ausgewählt und der Einsatzvorbereitung beigewohnt habt, könnt Ihr entweder im Kampfmodus Campaigns oder im Arcade-Modus eine einzelne Mission fliegen. Die Einsätze beinhalten neben Luftduellen auch Bodenzieleangriffe. tet



Flying Nightmare ist eine waschechte Flugsimulation, die jedes Detail berücksichtigt. Bevor man vom Deck des Flugzeugträgers loskommt, wollen Radbremsen gelöst, der Schub allmählich erhöht und die Radklappen eingefahren werden. Die Palette an Funktionen könnte immer weiter reichen, doch das Dumme ist eben, daß das Joypad eine solche Tortur nicht mitmacht. Klar, auf dem

PC kann man sowas ohne weiteres, doch ein Joypad hat nun mal keine 108 Tasten. Abgesehen davon wirkt die schlichte Polygongrafik nicht mehr zeitgemäß, so daß der Spielspaß sehr schnell schwindet. Das Spiel ist zwar gut gemeint, doch für eine Konsole eher ungeeignet. „

System: 3 DO

Spieldtyp: Flugsimulation

Megabit: CD

Hersteller: Domark

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Flightstick, Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 45%

Musik: 48%

Soundeffekte: 61%

Spiel-spaß **54%**

Die guten alten Zeiten des Boxsports erfahren mit *Foes of Ali* ein Revival besonderer Art. Wenn Ihr Euch im Menü für eine der drei verfügbaren Spielmodi, nämlich Schaukampf, Turnier und Laufbahn-Modus entschieden habt, geht es in den 3D-Polygon-Ring. Im Schaukampf-Modus könnt Ihr Euch eine historische Begegnung aussuchen und gegen einen authentischen Polygon-Gegner (wie z.B.



Muhammad Ali ist der Größte. Auch im Spiel besitzt er die meiste Kondition und Schlagstärke.



Frazier) antreten. Der Laufbahn-Modus funktioniert ähnlich, nur mit der Einschränkung, daß Ihr fest auf die Rolle Mohammed Alis fixiert seid und nur gegen den Computer kämpfen könnt. Zudem müssen die Kämpfe in historischer Reihenfolge ausgefochten werden. Im Turnier-Modus hingegen dürfen bis zu 16 Mitspieler (je zwei pro Kampf) mit einem Boxsportler ihrer Wahl in den Ring steigen.



„Es ist schon ein besonderes Erlebnis, sich in der Rolle eines Jahrhundert-Boxers wie Mohammed Ali durch dessen Laufbahn hindurchzuboxen. Die Grafik besteht zu 100% aus Polygonen, wobei die Gesichter der einzelnen Gegner per Texture-Mapping nachempfunden wurden. Auch durch die zahlreichen Perspektiven, zwischen denen man auch während des Kampfes umschalten kann, und den Kommentaren eines Ansagers wird die Motivation erheblich gesteigert. Leider wirkt die

Steuerung ein wenig träge. Auch Special Moves fehlen, da in diesem Spiel viel Wert auf Realitätsnähe gelegt wurde. So beherrschen die Boxer zwei Punches (links und rechts), Blocks und Duck-Manöver. Interessant ist auch, daß man in jedem Spielmodus die Regeln verändern kann.“

System: 3 DO

Spieldtyp: Boxsimulation

Megabit: CD

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Electronic Arts

Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 68%

Musik: 51%

Soundeffekte: 65%

Spielspaß 72%

Telefon: 0521/64234

M.C. Game

Telefon: 0521/64235

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Air Cavalry	99,95	US
Asterix & Obelix	119,95	PV
Bass Masters Classic	119,95	US
Batman Forever	119,95	PV
Big Sky Trooper	119,95	PV
Blackhawk	59,95	PV
BrainLord	69,95	US
Breath of Fire	129,95	US
Captain Commando	49,95	DV
Chrono Trigger	139,95	US
Civilisation	129,95	US
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	139,95	US
Ghoul Patrol	49,95	DV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Jungle Strike	99,95	DV
Justice League	69,95	DV
King Arthur	129,95	US
Lemmings 2	49,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Madden 96	109,95	DV
Mario Boster Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mechwarrior 3050	109,95	PV
Mega Man /	129,95	US
NBA Give n Go	29,95	DV
NBA Live 96	109,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Oblitus	69,95	DV
Phantom 2040	79,95	US
Primal Rage	89,95	DV
RoboRex	89,95	DV
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	119,95	DV
Secret of Evermore	119,95	US
Secret of the Stars	119,95	US
Soccer Kid	49,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	US
Sports Illustrated Football & Baseball	89,95	US
Star Trek - Deep Space Nine	109,95	US
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	119,95	DV
Theme Park	119,95	DV

MEGA DRIVE:

Unirally	49,95	DV
Urban Strike	109,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Weapon Lord	89,95	US
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
Zero the Kamikaze Squirrel	59,95	DV
Zoop	99,95	US
Alien Soldier	59,95	DV
Batman Forever	99,95	DV
BattleTech (lautet a. Adapter)	109,95	US
Comix Zone	119,95	DV
Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Evo Squad	109,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Foreman For Real	99,95	DV
PGAs Tour 96	109,95	DV
Rayman	119,95	DV
Tempest 2000	119,95	DV
Theme Park	119,95	DV
Ultra Vortex	119,95	DV
Zool 2	59,95	DV
SEGA SATURN:		
Sega Sat. Konsole (ohne Sp.)	599,95	DV
Bug!	109,95	DV
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	109,95	DV
FIFA Soccer 96	99,95	DV
Hi-Octane	99,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	99,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Rayman	99,95	DV
Revolution X	99,95	DV
Sega Rally	in Vorb.	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Street Fighter - The Movie	109,95	DV
Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	99,95	DV
Victory Boxing	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Racing	99,95	DV
Virtua Fighter 2	119,95	US
World Series Baseball	99,95	DV
X-Men	99,95	DV
SEGA SATURN IMPORT:		
Bug!	89,95	US
F1 - Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
King of Boxing	99,95	JP
Layer Section (Ray Force)	119,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Sim City 2000	119,95	US
Toh Shin Den "S"	119,95	JP
Virtua Hang On	119,95	JP
Virtua Racing	109,95	US
Wing Arms	119,95	JP
World Advanced Military Comm.	149,95	JP
SONY PLAYSTATION IMPORT:		
Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
V-Tennis	99,95	JP
SNES:		
Breath of Fire II	129,95	US
Earthworm Jim II	119,95	JP
Mega Man 7	99,95	DV
Mega Man X2	99,95	DV
Power Rangers	109,95	DV
World Masters Golf	109,95	DV
WWF: The Arcade Game	99,95	DV

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	89,95	DV
Goal Storm	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV

Händleranfragen erwünscht! · Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele · Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist · Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld · Telefon: 0521/64234, 0521/64235 · Fax: 0521/64235
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Vor acht Monaten erhielt *Return Fire* in der VG 4/95 immerhin 85% Spielspaß, und die Verkaufszahlen machten die Balderorgie zu einem der erfolgreichsten 3DO-Spiele überhaupt. Damit den Käufern des Hits die Wartezeit bis zum angekündigten *Return Fire 2* fürs M2 nicht zu lange wird, veröffentlichte man mit *Maps of Death* eine Zusatzdiskette mit über 100 neuen Levels. Um *Maps of Death* zu laden, benötigt Ihr allerdings die *Return-Fire-CD*, sonst geht nix. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert, auch die absolut geniale klassische Musik dröhnt weiter-



Alles auf dem Bildschirm darf zerstört werden

Maps of Death Return Fire

hin aus den Lautsprechern. Einige der neuen Karten haben es wirklich in sich, auf dem Schachbrett z.B. besteht jede Figur aus 8-10 Kanonen. Ab dem vierten Level nerven Euch dann wieder die feindlichen Hubschrauber, am meisten Spaß macht auch *Maps of Death* natürlich zu zweit. Nach jeder Stage speichert das Programm Euren Spielstand, falls die Batterie voll ist, notiert Ihr Euch das Passwort. rz



Ein Schachbrett als Karte?
Der Level hat es in sich.



super

„ Auch ohne digitalisierte Zwischensequenzen (bis auf die Siegesparade), tonnenweise Sprachausgabe und aufwendige 3D-Grafik überzeugt *Return Fire* durch ein einfaches, aber perfekt umgesetztes Spielprinzip. Die primitive Ballerei spricht sicher nicht jeden an, aber wer auf Action pur steht, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die über 100 neuen Level sind natürlich in erster Linie für die gedacht, die von *Return Fire* nicht genug kriegen, aber wer sich erst kürzlich ein 3DO zu-

gelegt hat, kann sich zum Originalspiel auch gleich die Zusatz-CD besorgen, denn die 60 Mark ist das Teil locker wert. Für den Surround-Sound braucht Ihr unbedingt eine möglichst gute Anlage. Ich bin schon gespannt, was sich die Jungs für den zweiten Teil einfallen lassen. „

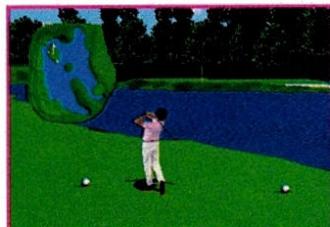
System: 3DO
Spieldtyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Silent Software
Testversion: 3DO
Spieler: 1 bis 2
Features: Passwort,
Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 8
Preis: ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 62%
Musik: 86%
Soundeffekte: 68%

Spiel-spaß **85%**

neues aus der redaktion:

bis auf rob haben sich inzwischen alle redakteure ein handy zugelegt

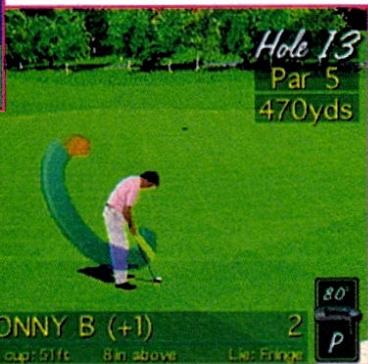
Kenner der Golfszene werden schon bei den Tests der PSX- und MD-Versionen mitbekommen haben, daß die 96er Edition nicht hält, was der gute Name verspricht. Die (nur) drei US-Kurse sind bereits altbekannt, die meisten sonstigen Veränderungen gegenüber dem Vorjahr allesamt Rückschritte. So müßt Ihr beim Putten gänzlich auf das liebgewonnene Höhenlinienraster verzichten; nur



Theoretisch ist's eine Eagle-Chance, wenn nur dieses Grid nicht wäre/ Das fatale 17. Loch bei Sawgrass

Kümmerliche Ausbeute PGA Tour 96

ab und an erzählt Euer Caddy vage etwas von "the ball should go left/ right". Dadurch muß das Einlochen am Grün völlig neu gelernt werden. Um das Ein gewöhnen an den neuen, halbkreisförmigen Schlagbalken zu erleichtern, haben die Macher drei Schwierigkeitsgrade ersonnen, bei denen die "Anhalt-Streifen" für Schlagstärke und Drall jeweils verschieden breit sind. ds



gut

„ Der wahre Jakob ist diese sogenannte "Fortsetzung" trotz der guten Grafik nicht. An den neuen Schlagbalken konnte ich mich nur schwer gewöhnen. Im Novice-Level funktioniert das präzise Schlagen zwar halbwegs, nur vermindert sich dabei gemeinerweise auch die mögliche Schlagweite Eurer Clubs. Doch selbst dann gelingen kürzere Schläge manchmal immer noch nicht, da die Spielfigur das untere Ende des Schlagbalkens verdeckt und Ihr nicht richtig seht (beim Pro-Level, wenn auf

den Millimeter genau angehalten werden muß, ist dies besonders fatal). Eine heitere Seite läßt sich der mit nur drei Kursen eher geizig ausgelegten CD aber dennoch abgewinnen, dann nämlich, wenn der seltsame Caddy mit Psycho-Stimme seinen (überflüssigen) Senf dazugibt. „

System: 3DO
Spieldtyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
(internes 3DO-Ram)
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 79%
Musik: 20%
Soundeffekte: 45%

Spiel-spaß **74%**

Aliens sind doch ein extrem dummes Volk. Erdinvasion ist angesagt. Das Trottelvolk kommt auf den Trichter, sich als Pinguine zu tarnen. Als die Monster ihren Irrtum erkennen, verkleiden sie sich. Womit Ihr's letztendlich zu tun bekommt, sind also verkleidete Pinguine. "Ihr" seid wahlweise ein Ball auf Füßen, der mit einer Bratpfanne um sich schlägt oder eine Birne mit Keule. An einer Stelle im Level erscheinen die Aliens, am anderen Ende steht die Weltuntergangsmaschine, die es für die



Wenn die "bösen" Pinguine auf der Waage überwiegen, habt Ihr mal wieder versagt



Aliens zu erreichen gilt. Zwischen dieser (w)irren Handlung gibt's Action. Um Feinde zu zertrümmern, benötigt Ihr mindestens fünf Energiekugeln, die Ihr erst aus Bösewichten herausprügeln müsst. Daneben setzt Ihr Extrawaffen und Maschinen ein, um die maskierten Idioten am Erreichen der "Doomsday Machine" zu hindern. js

Große Pfanne

Attack Of The Mutant Penguins



geht so

„Wow, selten gelang es besser, eine chaotische Story und ein chaotisches Spiel zusammenzubringen! Um überhaupt einen einzigen Feind zu erschlagen, müsst Ihr mindestens einen Gremlin fangen, drei Truhen finden und zerstören, mindestens zwei Feinde schlagen (um genügend Energie zu kriegen), und dann erst darf vernichtet werden. Gott sei Dank haben die Entwickler den "Preview" eingeführt, mit dem Ihr Euch

jeden Level genau anschauen könnt, bevor Ihr loslegt. Mit den wechselnden Spiellementen fehlt's oft an Übersicht. Außerdem: Auch AOT-MP ist sicher problemlos auf einer 16-Bit-Konsole machbar. Lustig ist das Teil schon, aber nur für Leute, die wenig Wert auf Durchblick legen...“

System: **Jaguar**

Spieldtyp: **Action-Denkspiel**

Megabit: **8**

Hersteller: **Atari**

Testversion: **Atari**

Spieler: **1**

Features: **Speicheroption**

Schwierigkeitsgrad: **7**

Preis: **ca. 120 Mark**

VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **62%**

Musik: **64%**

Soundeffekte: **68%**

Spielspaß 60%

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	99,90
Mouse	59,90	Striker 96 dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlemania dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.
Air Combat dt.	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90
Resident Evil dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	PGA Tour Golf dt.	99,90
Lone Soldier dt.	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Theme Park dt.	99,90	Goal Storm dt.	99,90
Loaded dt.	99,90	FIFA 96 dt.	99,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90

SATURN

Saturn dt.	auf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter 2 dt.	vorb.
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109,90
Thunderhawk 2	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Rally dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	99,90
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL All Stars dt.	99,90
FIFA 96 dt.	vorb.
Victory Boxing dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90

3 DO

Goldstar 3DO dt.	749,-
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter 2 dt.	vorb.
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109,90
Thunderhawk 2	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Rally dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	99,90
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL All Stars dt.	99,90
FIFA 96 dt.	vorb.
Victory Boxing dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90

SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Cyberia	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
Dragonlore	vorb.	Chrono Trigger us.	109,90
Descent	vorb.	Chrono Trigger us.	139,90
FIFA Soccer	99,90	Crazy Chase dt.	99,90
Flying Nightmare	109,90	Donkey Kong 2 dt.	139,90
Gex	69,90	Demolition Man dt.	119,90
Killing Time	99,90	Earthbound us.	139,90
NHL 96	vorb.	Final Fantasy 3 us.	149,90
PGA 96	vorb.	Feverpitch Soccer dt.	109,90
Panzergeneral	109,90	Hagane dt.	109,90
Syndicate	69,90	Illusion of Time dt.	109,90
Spacehulk	109,90	Jungle Strike dt.	99,90
Slam 'n Jam	119,90	Killer Instinct Pal / us.	139,90
W. Commander 3	109,90	King Arthur us.	129,90
Absolute Zero	109,90	Lufia 2 us.	vorb.
Bladeforce	109,90	6 Spieler Adapter	59,90
6 Button Pad	69,90	Umbau 60Hz	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Der absolute Wahnsinn
sofort lieferbar! - in Farbe!

Die aktuellen Ausgaben von Sony Magazine und Saturn Magazine inkl. Demo CD. Jeden Monat neu! (engl. Ausgaben)

SONY MAGAZINE inkl. **DEMO CD** nur 24,90 DM
SATURN MAGAZINE inkl. **DEMO CD** nur 24,90 DM

Weitere Infos bitte telefonisch erfragen.
Händleranfragen hierzu unter Fax-Nr. 0201/777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.

Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM

Des Lösels Rätsung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die umfangreichsten Abenteuerwelten...

Supernintendo *Chrono Trigger*

Max Kofalck (ganz er selbst) und Björn Riech, der beim Unterzeichnen grade nicht da war – beide stammen übrigens aus Bremen – haben tüchtig ran geklotzt und als einige von wenigen bereits alle zehn offiziellen Endsequenzen zu Gesicht bekommen. Als Vorgeplänkel spielt Euer Lieblingssender noch ein paar Ausschnitte aus der Max-Björnschen-Komplettlösung ein, die aber, wie fast alle hier eintreffenden Diplomarbeiten, nur ein paar hundert Seiten zu lang war...



The Magic Kingdom

Lauft östlich zum Skyway, nach Zeal (in Enhasa könnt Ihr einkaufen und schlafen). Wieder auf der Karte, geht es nördlich zur Land Bridge. Jetzt geht Ihr weiter nach Norden über den Skyway zurück nach Zeal. Durch die Höhlen gelangt Ihr zum Zeal Palace. Dort geht Ihr ganz nach rechts oben, wo der kleine Junge mit der Katze war-

tet, danach wieder zum Eingang und in der Mitte ganz nach oben, wo Ihr beobachten könnt, wie Schala durch ihr Amulett die schwarze Tür öffnet. Bei Euch klappt es natürlich nicht. Jetzt wieder zurück und links ganz nach oben, wo Ihr das Amulett in den Strahl

der Mammon Machine hältet. Jetzt könnt auch Ihr die schwarze Tür öffnen. Der Golem muß übrigens nicht besiegt werden. Nachdem Euch Schala befreit hat, schickt der Prophet die Truppe zurück in die Steinzeit. Dann versiegelt Schala das Tor.

Jetzt könnt Ihr Euch daran machen, alle schwarzen Kisten und Türen, die in vielen Zeiten verteilt sind, zu finden. Bei der blauen Pyramide nördlich von Medina könnt Ihr auch was Feines einsacken. Wählt Ihr die rechte Truhe, bekommt Ihr den Safe Helm. Rechts ist das



Liebe 32X-Freunde, für Euch haben wir diesmal wieder nix. Schade auch! Gen Schlüß der Tips hat mir die Advanced-Military-Command-Faktion zwar noch eine ganze Seite abgetrotzt, ansonsten ist aber alles klar auf unserer Andrea Doria. Weiterhin gute Fahrt. Euer Na, Ihrwißtschonwer

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im frischen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Ein-sendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausge-

druckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verzehnen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario-, Sonic- oder Mickey Maus-Spielen** sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Zelda, JP, DKC** und **AvP** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Attn.: T&T Department
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



Schwert Swallow. Danach geht Ihr zurück zum Ende der Zeit. Von dort aus führt die Reise zum Proto Dome in der Zukunft (westlich durch das Lab 32 zum Sewer Access laufen, und dort nach links). Macht um die Katze, die Gegenstände und um den Speicherpunkt einen großen Bogen. An einer Stelle müßt Ihr durch einen schmalen Gang in der Wand gehen, um an einen Schalter zu gelangen, der eine Tür öffnet. Sir Krawlie ist schnell erledigt. Jetzt kommt der Ausgang. Im Keeper's Dome öffnet Ihr die schwarze Tür. Dort wird Euch einiges klar. Hinter der zweiten Tür steht Epoch, eine Zeitmaschine. Mit ihr gelangt Ihr zurück zum Earthbound Island. Dort befindet sich nordwestlich die Terra Cave. Redet mit allen Leuten, bis Ihr unten angekommen seid. Kämpft Euch nun bis zum Mt. Woe durch, auf dem man sehr gut trainieren kann. Am besten trainiert Chrono, bis er Luminaire gelernt hat. Das ist für den Endgegner sehr hilfreich.



The New King

Nach dem Kampf gegen Lavos bei der Mammon Machine teleportiert Euch Schala aus dem Ocean Palace heraus. Nun stürzt Zeal auf Earthbound Island. Dort angekommen, geht Ihr in den nördlichen Wald, wo Ihr merkt, daß die ganze Ausrüstung sowie Geld und Items weg sind. Fliehen könnt Ihr entweder, indem Ihr den Wachen etwas vorspielt, oder indem Ihr den Lüftungsschacht links oben hinaufklettert. Hier zahlt es sich aus, wenn Ayla der Party angehört, da sie die Einzigste ist, die ohne Ausrüstung kämpfen kann. Jetzt werden alle Räume durchsucht, bis Geld, Items und Ausrüstung wieder da sind. Im Raum, in dem Ihr die Items findet, geht es durch die obere Tür weiter, durch die Ihr auf den linken Flügel gelangt. Nachdem Ihr den Golem Boss besiegt habt, taucht Dalton auf, der einige Veränderungen an Epoch vorgenommen hat. Nachdem auch er gewichen ist, haben wir wieder die Kontrolle über Epoch, mit dem wir jetzt auch fliegen können. Zurück in den Commons, redet

Ihr mit allen Leuten und geht nördlich zum North Cape, wo Ihr Magus trefft. Ihr könnt ihn entweder umbringen oder nicht gegen ihn kämpfen, was zur Folge hat, daß er mit Euch mitkommt. Der Nu im Laden hat übrigens neue Sachen anzubieten.

The Fated Hour

Die Gegner der Sunken Desert (südlich von Fionas Villa) sind relativ schwer, deshalb sollte man vorher ein bißchen trainieren. Den Endgegner müßt Ihr mit Water-Magie schwächen und dann mit Waffen schlagen. Danach folgt Ihr Robo zu Fiona, damit er Ihr hilft, den Wald neu zu pflanzen. Dann geht's in die Gegenwart, wo Ihr in der "neuen" Kathedrale Robo wiederfindet. Sobald Ihr Lucca in der Zwischensequenz steuern könnt, marschiert Ihr rechts durch das Zeitor. Bei Ihr zu Hause angelangt, geht Ihr in Ihrem Zimmer links durch die Tür auf den Balkon. Nachdem sich Lara mit dem Rock in der Maschine verfangen hat, rennt Ihr runter zu dem blinkenden Stern und gebt das Paßwort

Durch den Reporter auf dem Rummel gelangt Ihr mit "New Game +" direkt zu Lavos

ein: L A R A (kennt man ja bereits von der Factory, als man für die Eingabe des Paßworts "Zabie" X, A, B, Y drücken mußte).

Die nächste Aufgabe erwartet Euch im Mittelalter, wo sich östlich vom Black Omen Ozzie's Fort befindet. Lauft einfach durch, bis Ihr gegen Great Ozzie, Super Slash und Flea Plus kämpfen müßt.

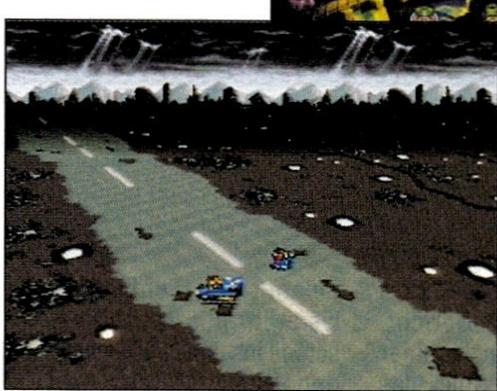
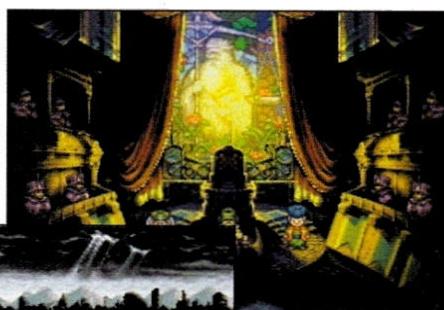
Nachdem diese besiegt sind, geht es weiter nach oben, wo Ihr mittels eines Schläges gegen den Schalter eine Etage nach unten befördert werdet. Natürlich lauft Ihr gleich wieder hoch, wo Euch eine Katze zur Hilfe kommt.

Als drittes geht's in die Zukunft. Dort findet Ihr südwestlich auf einer Insel den Sun Palace. Den Son of Sun, den Ihr dort antrefft, könnt Ihr nur verletzen, indem Ihr die richtige Flamme findet und sie schlägt (ausprobieren). Sobald Ihr ihn besiegt habt, be-

kommt man weiter oben den Moon Stone. Ihn bringt Ihr in die Steinzeit. Ganz im Nordosten ist das Sun Keep, wo Ihr den Stein zurücklaßt. Wieder in der Zukunft, fällt jedoch auf, daß der Stein weg ist. In der Gegenwart bekommt Ihr im Snail Stop in Porre für 9.900 Eier ein Jerky, den Ihr im Mittelalter in der gleichen Stadt der Frau des Bürgermeisters schenkt. In der Gegenwart gibt Euch nun der einst so geizige Bürgermeister den Moon Stone zurück, der in der gleichen Zeitepoche wieder zum Sun Keep gebracht werden muß. Wieder in der Zukunft angekommen, holt Ihr, mit Lucca in der Party, den aufgeladenen Stein ab. Sie baut einige nützliche Gegenstände daraus.

Die Nummer vier spielt wieder in der Zukunft. Im Südosten steht auf einer Insel der Geno Dome, den die Party mit Robo als Anführer betritt. Zuerst müßt Ihr die zwei Puppen holen. Irgendwo oben befindet sich ein Raum, in dem Ihr einen Roboter vorfindet, der hinter Euch herläuft. Führt ihn zu dem Roboter, der die eine Puppe bewacht. Für die andere Puppe muß erst ein bestimmter Schalter betätigt werden.

In der nächsten Etage legt Ihr die Puppen auf die Felder links und rechts. Nach dem Kampf mit Robos Freundin müßt Ihr gegen Mother Brain kämpfen. Luminaire ist hier sehr praktisch.



Wer seine Bestzeiten beim Rennen gegen Johnny abspeichern möchte, muß auf Seite 45 weiterlesen



Die fünfte Aufgabe erwartet Euch wieder im Mittelalter. Dort geht Ihr ins Cafe von Choras, wo Ihr mit dem Mann am Tisch redet. Daraufhin geht's in die Gegenwart. Hier führt Euer Weg in der gleichen Stadt ins Inn, wo Ihr mit dem Mann rechts neben dem Tresen redet. Dort gibt Euch seine Frau in der Residenz dessen Werkzeug. Danach begebt Ihr Euch wieder zurück ins Mittelalter. Bei dieser Gelegenheit übergebt Ihr dem Mann im Cafe das Werkzeug. Erteilt ihm bei sich zu Hause den Auftrag, die Ruinen im Norden zu reparieren. Nachdem er das Haus verlassen hat, geht Ihr dorthin. Jetzt müssen alle Monster (oben und unten) umgebracht werden. Daraufhin zurück zu seinem Haus laufen, erneut mit ihm reden, dann wieder zurück und mit Frog nach unten gehen, wo Ihr Cyrus' Grab findet. Von hier aus ins Dorf und wieder mit dem Mann geredet. Oben in der Ruine findet Ihr noch einige Kisten. Holt Euch diese zuerst in der Gegenwart, damit Ihr die Sachen zweimal bekommt.

Die sechste Aufgabe wartet auf Euch in der Giants Claw, die im Mittelalter auf einer Insel westlich von Tomas Grab liegt. An ihrem Ende findet Ihr den Rainbow Shell. Da er zu schwer für Euch ist, muß Hilfe aus dem Schloß geholt werden, wo er als Schatz aufbewahrt wird. Zurück in der Gegenwart, geht Ihr in das Schloß, wo sich rechts oben der Gerichtssaal befindet. Dort steht der König vor Gericht. Unten aus der Schatzkammer besorgt Ihr nun ein Stück des

Rainbow Shells für den Richter, der die Verhandlung abbricht. Nachdem Yakra XIII besiegt ist, könnt Ihr im Gerichtssaal den Yakra Key holen, mit dem sich die verschlossene Kiste eine Etage tiefer öffnen läßt. Dort ist der echte Kanzler gefangen. Geht zurück in die Schatzkammer, in der Melchior einige nützliche Gegenstände herstellt.

Als letztes geht's zum Black Omen (am besten im Mittelalter über Melchiors Haus). Hier kämpft Ihr Euch bis zu den zwei blauen Nus durch. Oben in der Wand befindet sich eine Tür. Speichert öfter auf dem Weg zu Zeal. Ein paar Mega-Elexiere sind hier ganz hilfreich. Greift nach ihrer Verwandlung nur den Kopf und nicht die Hände an. Nachdem alles geschafft ist, verschwindet das Black Omen in allen Zeiten und Ihr müßt gegen Lavos kämpfen. Wenn der Kopf besiegt ist, gelangt Ihr durch das Loch in sein Inneres. Dort solltet Ihr zunächst speichern und durch das Zeittor zurück zum Ende der Zeit gehen.

The Final Battle

Da es jetzt nichts mehr zu tun gibt, könnt Ihr Euch ja, wenn Ihr stark genug seid, Lavos stellen. Zu ihm gelangt Ihr entweder, wenn Ihr mit der Zeitmaschine ins Jahr 1999 fliegt, den Speicherstand von

eben ladet oder durch das Faß zu ihm geht. Bei seiner ersten Form im Inneren, benutzt Ihr am besten immer Flare, Luminaire oder Dark Matter. Nach seiner Verwandlung solltet Ihr, wenn bereits Level 70 oder höher erreicht ist, das gleiche tun wie oben. Seid Ihr schwächer, dann müßt Ihr immer etwas wie Confuse, Robo Tackle, Mega-, oder Dark-Bomb auf den mittleren Gegner anwenden. Ist er verschwunden, geht Ihr mit der gleichen Taktik auf den rechten los. Wenn der mittlere wieder erscheint, muß man sich ihm erneut widmen. Das wiederholt Ihr, bis der rechte tot ist.

Versteckte Tabs

Hier sind einige Tabs aufgelistet, die nicht so leicht zu finden sind.

1. 600 A.D.

Im Mittelalter geht Ihr in das Dorf Dorino (südlich vom Schloß). In der Residence redet Ihr solange mit allen Leuten, bis Euch der alte Mann am Tisch einen Tausch anbietet. Vorher müßt Ihr Euch aber noch das Nagaette Bromid besorgen.

2. 2300 A.D.

In der Zukunft geht Ihr in der Factory durch den Gang oberhalb des Fließbands, durch den Ihr auch kommt, wenn das Fließband umkehrt. In diesem Gang ist ein Tab versteckt.

3. 12000 B.C. (Zeal)

In Enhasa müßt Ihr in der richtigen Reihenfolge die grünen Bücher öffnen. Zuerst das rechts oben bei der Poyozo Doll (Wasser), dann links oben beim Recovery Spring (Wind) und zuletzt auf dem Tisch am Eingang (Feuer). Jetzt sollte sich eine geheime Tür öffnen. Dort müßt Ihr gegen sechs Nus kämpfen. Sind sie besiegt, kriegt Euer Trupp was Feines.

4. Blackbird

Verlaßt durch den Luftschatz links oben Eure Zelle und lauft nach rechts, nach oben und dann nach links. Jetzt müßt Ihr bei der ersten Gabelung wieder nach oben, bis es nicht mehr weitergeht, dann nach rechts durch den dunklen Gang. Jetzt könnt Ihr das Tab schon sehen. Um es zu bekommen, geht Ihr zuerst nach unten, biegt nach rechts ab und dann nach oben. Das Tab ist übrigens nur da, wenn Ihr Eure Items bereits wiedergeholt habt.

5. 12000 B.C.

(Earthbound Island)

Wenn Ihr die Flügel für Epoch (Zeitmaschine) habt, müßt Ihr im Item-Shop mit dem Mann und dem Nu reden, bis Nu nach draußen geht. Jetzt kommt Ihr an das Tab heran, das hinter ihm lag.

6. 1000 A.D.

Westlich von Choras liegt das Grab von Toma. Dort stellt Ihr Euch hinter den Grabstein und untersucht die Stelle.

GALERIE 1



Endsequenzen

("+" = Nur mit "New Game +" zu sehen)

1.(+) Ganz am Anfang des Spiels auf den Jahrmarkt gehen, über das rechte Podest von Luccas Zeitmaschine direkt zu Lavos teleportieren lassen und ihn besiegen.

2.(+) Wenn Ihr das erste Mal aus der Zukunft zurück kommt, geht Ihr anstatt Marle nach Hause zu begleiten, auf den Jahrmarkt, wo Ihr Euch auf das rechte Podest von Luccas Maschine stellt.

3. (+) Theoretisch könnt Ihr dieses Ende auch ohne "New Game +" sehen, Ihr müßt nur stark genug sein. Das gilt auch für die nächsten vier Sequenzen. Wenn man das erste Mal zum Ende der Zeit kommt, gleich über das Faß zu Lavos gehen.

4. (+) Nach dem Abschnitt, wo Melchior Euer Masamune-Schwert repariert, müßt Ihr, bevor Ihr zu Magus' Schloß geht, das Spiel durchspielen.

5. (+) Nachdem Eure Party beim Dactyl Nest bis zum Gipfel des Berges vorgedrungen und auf Ayla getroffen ist, dürft Ihr den Tyrano-Lair-Abschnitt nicht spielen. Ansonsten ist es egal, wie schnell Ihr ab hier bis zum Ende gelangt.

6. (+) Geht, nachdem Ihr Azala und seinen Black Tyrano besiegt habt, nicht durch das Tor in den Lair Ruins, sondern fliegt zurück zum Ende der Zeit und geht zu Lavos.

7. (+) Wenn Ihr mit dem alten Mann gesprochen habt, der Euch auch einen Chrono Trigger überreicht hat und gerade auf der Suche nach Crono seid, spielt Ihr das Spiel einfach ohne ihn durch.

8. Habt Ihr alle Party-Mitglieder beisammen und befindet sich in Cronos' Haus keine zweite Katze, kein Katzenfutter, keine Poyozo Doll und kein Clone, dann dürft Ihr zu Lavos gehen und dieses Ende bewundern.

9. Genauso wie oben, nur daß Ihr mindestens einen der genannten Gegenstände besitzen müßt.

Ein allerletzter Tip kommt noch von Daniel Schöpfer aus München, der das Rennen gegen Johnny im Jahre 2300 A.D. betrifft. Wer ein noch heißeres Rennen mit unterschiedlicher Perspektive und abspeicherbaren Rekorden bestreiten will, der sollte im Lab 32 zu Fuß Richtung Rennstrecke gehen und die einzige sich dort befindliche Schatztruhe öffnen. Sie enthält den Race Log. Mit Hilfe des Robos, der jetzt erscheint, können die Rekorde abgerufen

werden und die Art des Rennens, ob mit Turbo Boost oder mit drehbarer Perspektive, bestimmt werden.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, rennt vorher in die Polyclinik.

Sony Playstation

Jumping Flash



So gelangt Ihr am aller-schnellsten zur sechsten Welt

Roland Priester aus Neunkirchen hat einen Nadeldrucker, der keine Dreiecke druckt, weshalb der arme Bub eines schönen Dezembervormittags von mir aus dem Schlaf (oder sollte ich mich getäuscht haben) gerissen wurde, damit die Leerstellen im Brief wenigstens fernmündlich ausgefüllt werden konnten. Danach funktionierte die Levelanwahl allerdings tadellos:

Drückt im Titelbild oben, oben, unten, unten, X, X, links, rechts, links, rechts, X, Dreieck, X, Dreieck. Der Menükasten in der Mitte vom Titelbild verfärbt sich daraufhin rötlich. Startet nun das Spiel. Im folgenden Screen, wo "World 1" und darunter die Stage-Nummern zu sehen sind, drückt man einfach nur nach rechts, um die verschiedenen Stages, bzw. Welten auszusuchen.

Gebrauchsspiele !

- An- und Verkauf -

SEGA * Nintendo * NEO-GEO * Sony

030/7875192 - 030/7811536

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

VIDEOSPIELE BAIER 02309/77411 WALTROP

	SUPER NES	SEGA SATURN	PC-ENGINE jp
Ridge Racer II	129	Einzelstücke ab 19	Virtua Cop 139
Namco Museum	129	Tiny Toon Wacky 29	Gradus II 119
In The Hunt	119	Kid Clown Crazy 39	Chooaniki II 119
Zero Divide	109	Castlevania XX 79	Neo Nectaris 119
Wipeout	99	Yujo Hakusho II 99	HU-Cards 29
Disk World	89	BC Kid II 119	Raritäten lieferbar!
Warhawk	89	Earthworm Jim II 119	Sämtliche Japantitel a. Anfrage lieferbar!
Loaded	89	Killer Instinct 119	
Winning Eleven	69	Donkey Kong II 129	
Zeitgeist	69	Chooaniki + CD 139	
Boxers Road	69	X-Men 149	
Jumping Flash	59	Langrisser 149	
CyberSled	49	G.A. Duell 99	
Kileak the Blood	49	Wing Arms 89	
G. Stroke Tennis	39	King of Boxing 79	
A-4 Evolution	39	Shinobi 59	
Gundam	39	MEGA DRIVE CDs ab 9	
M. Beast Warrior	39	Streetfighter 59	
		Gran Chaser 49	NEO-GEO-CD jp ab 79
		Robotica/Deadalus 49	Magician Lord 89
		Race Drivin 39	Aero Fighters II 89
		True Lies 69	Ag.of Dark Kombat 99
		NHL Hockey 96 89	Riding Hero 99
		GAME GEAR ab 9	Robo Army 99
		Vectorman 89	Fatal Fury III 109
		Jungle Book 29	Pulstar 119
		Phantasy Star 4 119	W. Heroes Perfect 119
		Cool Spot 39	
		WWF Arcade 119	
		True Lies 49	
		Stargate 49	
		Savage Reign 119	

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

SATURN

MPEG Modul d	349,-	Sony Playstat. d	599,-
Darius Gaiden	129,-	Sony Playstat.e	499,-
FIFA Soccer 96 d	99,-	RGB - Kabel e/d/j	49,-
Sega Rally d	109,-	Extreme Sports d	99,-
Thunderhawk 2 d	99,-	FIFA Soccer 96 d	99,-
Virtua Cop d	139,-	Hi Octane d	99,-
Virtua Fighter 2 d	109,-	Loaded d	99,-
		Lone Soldier e	99,-
		Thunderhawk 2	99,-
		Warhawk d	99,-
		Worms d	109,-
		X-Com d	99,-

SONY PSX

Agile Warrior e	119,-	Neo Geo CD Rom	649,-
In the Hunt j	109,-	Aerofighters 3	129,-
Po-ed e	109,-	Kabuki Clash	99,-
Space Hulk e	109,-	Pulstar	99,-

3DO

Im Januar vorraus.:		FIFA Soccer 96 d	119,-
BC Racers e	109,-	Int.S.S.Socc.del.d	129,-
Captain Quazar e	109,-	Killer Instinct d	129,-
PGA Tour Golf 96e	109,-	Urban Strike d	119,-
Primal Rage e	109,-		
Puzzle Bobble e	109,-		
Return Fire 2 e	59,-		

SNK/ATARI

Jaguar CD Rom e	349,-	FIFA Soccer 96 d	119,-
Memory Track	99,-	Int.S.S.Socc.del.d	129,-
Highlander CD	119,-	Killer Instinct d	129,-
Missile Command	119,-	Urban Strike d	119,-

SONY PSX

Agile Warrior e	119,-	Diddy's King Q.d	129,-
In the Hunt j	109,-	NHL Hockey 96 d	119,-
Namcot Compil.j	129,-	Secret o.Everm.d	119,-
NHL Face Off e	109,-	Yoshi's Island d	119,-

SNES

Versandkosten:	
Post: 10,- DM + 3,- DM NN	
UPS: 10,- DM + 7,- DM	
Ausland: 15,- DM	
Zustellung meist in 4-6 Std.	
• englisch/ deutsch	
• japanisch	
U- & S-Bahn Haltestelle	
HARRAS	
FAX: 069/7698024	
Händleranfragen erwünscht!	

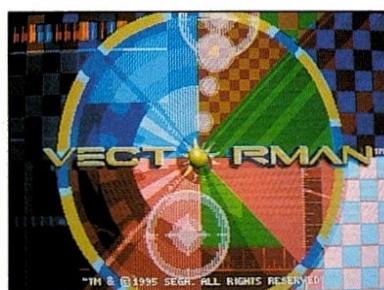
089 7605151

089 7470689

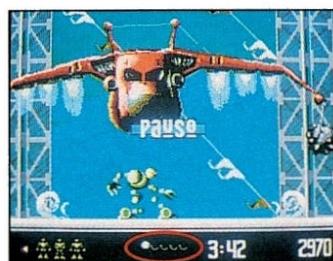
Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

Mega Drive

Vectorman



Alexander Frik aus Vilshofen hat ganz kurz und sachlich in fünf Zeilen einen Tip abgehandelt, der durchaus einige Aufmerksamkeit verdient. Ihr könnt ab jetzt jederzeit, auch bei den Bosskämpfen, Vector-



mans Energieleiste wieder auffüllen. Geht dazu nur kurz in den Pausenmodus und drückt schnell A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A. Wenn die Eingabe korrekt ausgeführt wurde, ist Eure Energie wieder aufgeladen, sobald Ihr Start drückt.

Sony Playstation

Air Combat

Stefan Hartmann/Ilvesheim möchte wegen des halben Tips aus der letzten Ausgabe noch ein paar klärende Anmerkungen machen. Also, wenn man im neuen Loading Screen mit den kreisenden CDs (zu Beginn R1 und Kreis gedrückt halten, bevor der "richtige" Loading Screen erscheint) oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, R1

eingibt, dann kann man mit seinem Flugzeug auch in Originallackierung fliegen.

Drückt Ihr stattdessen R1 und zehnmal hintereinander Start, ändert sich die Farbe Eures Flügelmanns.

Die Kombination unten, Kreis, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis, Dreieck, Kreis, Dreieck, Kreis+Dreieck, Kreis + Dreieck beschert Euch dagegen gleich zu Beginn des Spiels ein Vermögen von 9.999.999.900 \$.

Noch was wichtiges: Wer das Game, egal auf welcher Schwierigkeitsstufe, durchgespielt hat, der wird im rechten oberen Eck des Titelbildes das Wort "OMAKE" (jap. für "Zusatz") zu sehen bekommen. Ab jetzt stehen dadurch alle Flugzeuge von Anfang an zur Verfügung, selbst wenn man eine Mission failed, ist der Pilot noch im "Besitz" desselben Fliegers. Der Omake-Status ist übrigens sogar speicherbar.

Sony Playstation

Destruction Derby

Nachdem wir die besten beiden Cheats in der letzten Ausgabe bereits abgefiebert haben, war Sony Interactive noch so freundlich (winke-winke, Ingo), auch das dritte Mogelpaßwort herauszurücken. Geht wiederum ins Rennmodus-Auswahlmenü, wählt das "Wreckin' Racing" und danach "Championship" an. Als Name gebt Ihr dann "NPLAY ERS" ein, was sich im Game gehörig auf die Anzahl der gegnerischen Rammäuse auswirkt. Nach der Eingabe könnt Ihr selbstverständlich auch wieder in die anderen Spielmodi wechseln, der Cheat bleibt trotzdem aktiv.

Sony Playstation

wipEout

Floris van Veen aus Bünde schrieb uns wegen der Sache mit dem Blitzstart. Der Flo macht das nämlich immer so, daß er schon vor dem Start Gas gibt und den Geschwindigkeitsanzeiger bis zum drit-

ten Balken von rechts vollmacht (die beiden rechten Balken müssen frei bleiben), ihn dort zu halten versucht und dann genau bei "Go" voll durchstartet. Habt Ihr das Timing erst einmal raus, dann ist der Effekt wie einst bei Mario-kart. Apropos gute alte Zeiten: Ihr könnt auch hier die roten Panzer, sprich Missiles, unschädlich machen, indem Ihr schnell eine Bananenschale, sprich Mine, zum Verwirren auslegt.

Mega CD

Keio Flying Squadron



Klaus Dachs aus Neukirchen beim heiligen Blut (Hilfe, heißt Euer Dorf tatsächlich so?) kennt zwei nützliche Tricks.

Gebt für die Levelauswahl im Start Game/Options-Screen folgende Tastenkombination ein: rechts, links, rechts, links, unten, oben, unten, oben, rechts, rechts, rechts. Wenn jetzt oben in der Mitte dieses Bildschirms die Ziffer 1 erschienen ist, dann hat der Tip gefurzt, ähh, will sagen der Trick funktioniert. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Zahl dann erhöhen und so-



mit Euer gewünschtes Startlevel einstellen.

Für ein verstecktes LCD-Spielchen ("Super Catch Game") drückt Ihr stattdessen links, links, rechts, rechts, unten, oben, unten, oben ein und startet das Spiel dann mit einem Druck auf die C-Taste.

Sega Saturn

Sega Rally '95



Jörg "Pole Position" Tittel aus Belgien hat auch beim neuesten Sega-Flitzer wieder als Erster einen Extra-Schlitten ausfindig gemacht. Um den Lancia Stratos fahren zu können, muß man im Arcade-Modus die Championship im Schwierigkeitsgrad "Normal" gewinnen (auch die vierte Strecke, "Lake Side", muß mit einem ersten Platz abgeschlossen werden). Nun bekommt man zur Belohnung besagten Lancia, der im Time Attack-, Two Player- und Arcade-Mode benutzt werden kann. Um das italienische Edel-Geschoß allerdings im Arcade-Mode fahren zu können, muß man den Cursor im Car-Select-Bildschirm auf den "Toyota Manual Transmission" (für den Stratos-Automatik) setzen



Die kleine, umkringelte Zahl im Startmenü bedeutet, daß die Levelauswahl funktioniert hat. Links sieht man, wie das LCD-Subgame bei Keio aussieht.



AM3 knüpft an alte Traditionen an: Extra-Auto und Mirror-Mode



und zusätzlich nach unten drücken, bzw. den Cursor auf "Lancia Delta Manual Transmission" (für den Stratos mit manueller Schaltung) setzen und dabei ebenso nach unten drücken. Laut Jörg befindet sich auf der CD aber noch ein Extrakurs mit Schnee. Ob es bei gewonnener "Sega-WM" im Hard Modus noch ein zusätzliches Wägelchen oder besagten Schnee-Kurs gibt, war bei Red.-Schluß nicht bekannt.

Dagegen war unserem Wolfi noch der Mirror- und Hyper-Car-Mode geläufig. Der AM-typische Mirror-Mode lautet Y+C+Start, und wird natürlich wieder beim Car-Select eingegeben. Den Hyper-Car-Mode, der eine geringfügig bessere Steuerung beschert, aktiviert Ihr ebenso im Car-Select-Screen mit X+C+Start (zur Bestätigung gibt es allerdings kein Pling, oder so was in der Art).

Sega Saturn

Toshinden S

Als Tet das erste Mal die japanische Saturn-Umsetzung unter die Haube packte, war er so gespannt, daß er sich mit allen 10 Fingern am Joypad festkrampfte. Als die Spieler dann mit riesigen Wasserköpfen in die Arena stiegen, glaub-



te er an einen Bug, drückte Reset, und siehe da: Der vermeintliche Fehler war verschwunden! Im Nachhinein stellte sich heraus, daß unser Mr. Sushi gleich beim ersten Anspielen per Zufall den Big-Head-Mode entdeckt hatte. Wer's nachmachen will, hält einfach während der Spielerauswahl die L- und R-Taste niedergedrückt, und siehe da...

Sony Playstation

NBA Jam T.E.

Patrick Fabri aus Spenze lieferte termingerecht die restlichen 36 Secret-Player-Codes an. Patrick schrieb außerdem, daß er die Codes alle selbst "gezogen" hat und zwar mit Hilfe eines "Diskettenmonitors" (Marke WinCim?) der die PSX-CD durchleuchten konnte. Wenn Du wirklich das nötige Know-How besitzt, dann alle Hochachtung, Patrick, ansonsten probiere es beim nächsten Fax doch auch mal mit den Standardfloskeln, wie "Ein Freund aus Amerika hat..." oder "Beim Rumdrücken auf dem Joypad ist mir folgendes passiert...", aber lassen wir das.

Zusammen mit dem ersten Code aus Ausgabe 12/95 und den 16 Codes aus der vorigen Ausgabe, summieren sich die versteckten Spieler dieser CD-Version auf die stattliche Anzahl von 53 Stück an. Hier

MARO

NEU! NEU! NEU!

Ab sofort erhaltet Ihr alle Importspiele für SONY PSX und SEGA SATURN (JP und US)

schnell und preiswert bei MARO! Testet uns!

Wir freuen uns auf Euren Anruf!

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



IN THE HUNT
PSX (JP)
DM 129,90

SATURN IMPORT

TOSHINDEN JP.	DM 129,90
SEGA RALLY US	DM 129,90
VIRTUA COP US	DM 159,90
VIRTUA FIGHTER 2	
US	DM 129,90
JP.	DM 99,90
X-MEN JP.	DM 129,90
GALAXY FIGHT JP.	DM 129,90
DARIUS GAIDEN	
JP.	DM 129,90
VAMPIRE HUNTER	
JP.	DM 129,90
IN THE HUNT JP.	DM 119,90
STREETFIGHTER	
ALPHA JP.	DM 119,90
CASTLEVANIA US	DM 119,90
CREATURE SHOCK	
US	DM 119,90
DEFCON 5 US	DM 119,90
WING ARMS US	DM 119,90
WORLD ADVANCED	
MILITARY JP.	DM 149,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

SONY IMPORT

LOADED US.	DM 119,90
TOSHINDEN 2 JP.	DM 129,90
PRIMAL RAGE US.	DM 119,90
RIDGE RACER	
REVOLUTION JP.	DM 129,90
DOUBLE DRAGON	
JP.	DM 129,90
ULTRA MAN	
INVADER JP.	DM 129,90
KILEAK THE	
BLOOD 2 JP.	DM 129,90
KRAZY IVAN US	DM 119,90
SYNDICATE US	DM 119,90
AGILE WARRIORS	
US	DM 119,90
CASTLEVANIA US	DM 119,90
WING	
COMMANDER 3 US	DM 119,90
DEFCON 5 US	DM 119,90
HORNED OWL JP.	
INCL. GUN	DM 189,90
STREET FIGHTER	
ALPHA JP.	DM 149,90
FIREMEN 2 JP.	DM 149,90

MARO
demnächst auch
in Reutlingen!

Franchise-Partner
gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's)

70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29
Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

kommen alle Nachzügler (bei der Eingabe wie üblich die ganze Zeit L1 und R1 gedrückt halten):

Catling	JAN 2
CAT	
Hutchinson	APR 9
BAR	
D. Falcus	AUG 6
DAZ	
Tunnicliff	
SAT	MAY 7
Jason Falcus	
JAS	NOV 16
Mike "Mad Mike" Muskett	
MUS	DEC 24
McHugh	
BAA	JUL 12
Gray	
ROB	FEB 23
Thomas Higgins	
TOM	FEB 19
Neil Hill	
ZIG	APR 7
Snake Palmer	
SNK	JUN 15
Jay Moon	
JAY	AUG 24
Brutah	
GOW	JUL 17
Weasel	
DAN	JAN 2
Fumungus	
GUN	JAN 11
Kabuki	
KUB	APR 14
Max	
LIZ	AUG 7

Boo-Boo	NOV 1
THI	
Pistol	JUN 10
WAN	
Facime	OCT 19
DEL	
John Carlton	MAR 25
CAL	
Sal Divita	JUL 3
DIV	
Tony Goskie	JAN 6
GOS	
Shawn Liptak	JAN 14
LIP	
Mark Turmell	JAN 31
TUR	
Will "Fresh Prince" Smith	FEB 2
FRS	
Heavy D	JAN 9
HEA	
Hillary Clinton	NOV 6
HIL	
Jazzy Jeff	OCT 9
JAZ	
Benny	SEP 20
BEN	
Carol "Blaze" Blazekowski	JAN 14
BLZ	
Crunch	MAR 7
WOL	
Gordon	JUL 3
GOR	
Renaldo	FEB 4
REN	
Shelly	JUN 8
SHY	
Moore	JUN 8
MOE	

Zum Abschluß dieses neuerlichen NBA-Tipmarathons spendieren wir auch noch einen Code. Er lautet FIN, Jan 1; bei Eingabe des Codes sind bereits alle 27 NBA Teams geschlagen.

Real 3DO Gex

Als kleiner Nachtrag zu den ganzen Tips aus der letzten Ausgabe reichte uns Jens Rathgeber aus Aalen noch die Levelanwahl nach:

Drückt beim Dome oder in jedem anderen Übersichtskartenbildschirm Pause, betätigt dann den R-Knopf, hältet diesen gedrückt und gebt dabei den Code links, C, unten, links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts ein (wenn Ihr nach dem LCD-Startcode statt den An-



Code geknackt



Neo Geo Kabuki Clash

Frank Böhme aus Chemnitz, ein notorischer NG-Fan, hat wieder zugeschlagen. Durch seinen kleinen Trick könnt Ihr auch mit den beiden Boßgegnern kämpfen. Geht dazu vom Game-Start-Screen aus in den Battle Mode und drückt bei der Charakterauswahl zwölf mal den B-Knopf und achtmal nach rechts, schon sind 'se da'!

Sega Saturn Hang On GP '95

Kleine Verbesserung unsererseits: Das zusätzliche Motorrad, das man nach Eingabe der UFO-Initialen bekommt, befindet sich ganz rechts im Menü, nach Angel, und nicht wie fälschlicherweise behauptet, ganz links. Seid Ihr aber auch so drauf gekommen, oder?

Täglich vernichten mehrere Kilotonnen Paßwortlösungen wertvolle Quadratmeter meines spärlichen Bürolebensraums. Trotz der fröhlichen -schniefz- Wühlarbeit sollte ich mich freuen -schluchz- über jeden -heul- Code, den Ihr mir schickt, und das tue ich auch, jawoll!

Super Nintendo International Superstar Soccer Deluxe

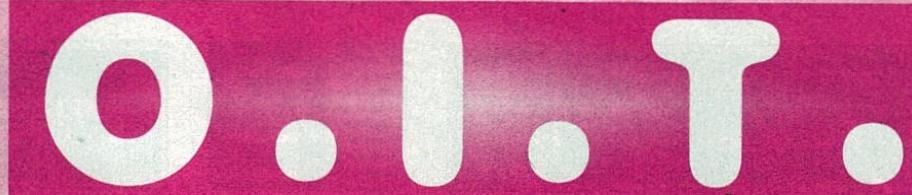
Christoph Mynarek aus Köln ist mit vielerlei Wassern gewaschen. Die abgebildeten Paßwörter stammen nämlich alle von ihm. Das Scenario-Paßwort (Stufe 5) ermöglicht es Euch, nach einem beliebigen Spiel, das Ihr nur noch bestreiten müßt, einen kleinen Abspann anzuschauen, da bereits alle Szenarien "clear" sind.

Die International-Tournament-Codes erspielte Christoph auf Stufe 4 und Stufe 5. Auch hier ist der Abspann nicht mehr weit. Damit es auch auf Stufe 5 nicht unmöglich ist, den Gegner zu schlagen, verriet Chrissi außerdem, wie man einen Bug des Spiels ausnutzen kann, um sich sein eigenes Dream-Team zu basteln.

Jede Mannschaft hat ja bekanntlich eine gewisse Ener-



Sertan Sen, Mörlenbach
GALERIE 2

**SATURN**

SATURN OHNE SPIEL	609.90
ACTION REPLAY PRO	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER	144.90
BLACK FIRE	99.90
BUGI DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT /JAP	79.90/59.90
CYBERIA	89.90
DARIUS GAIDEN JAP	109.90
DAYTONA USA DT	99.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
F1 LIVE INFORMATION JAP	109.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GOLDEN AXE	99.90
GUNBIRD JAP	109.90
IN THE HUNT JAP	119.90
VICTORY BOXING DT/JAP	89.90/69.90
MYST DT	89.90
MYSTERY MANSION	109.90
NBA JAM T.E.	89.90
NHL ALL STAR HOCKEY DT/US	89.90/69.90
PANZER DRAGOON DT	109.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS DT	89.90
PRIMAL RAGE	84.90
PUJO PUJO JAP	119.90
RAYMAN	89.90
ROBOTICA DT	89.90
SEGA RALLY DT	99.90
SHELLSHOCK	99.90
SHINING WISDOM JAP	99.90
SHINONI DT/JAP	89.90/69.90
SIM CITY 2000	99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99.90
STEAM GEAR MASH JAP	89.90
STREET FIGHTER ZERO 29. JAN JAP	99.90
HANG ON GP 95	89.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	99.90
TOSHINDEN JAP	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	139.90
VIRTUA FIGHTER REMIX DT	62.90
VIRTUA FIGHTER 2	99.90
VIRTUA RACING	89.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	99.90
WING COMMANDER III	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	59.90
SECHS-BUTTON-PAD	49.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	569.90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59.90
ACE COMBAT JAP + DT	99.90
ALONE IN THE DARK	99.90
ASSAULT RIGS	89.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DISCWORLD DT	99.90
EXTREME GAMES DT	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GOAL STORM	89.90
JUMPING FLASH DT	59.90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139.90
LOADED	99.90
LONE SOLDIER	89.90
NBA IN THE ZONE US	99.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NHL FACE OFF US	99.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS	89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHILOSOMA JAP	79.90
PRIMAL RAGE	89.90
REVOLUTION X	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
TEKKEN DT	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90
TOSHINDEN 2 JAP	139.90
RAIDEN PROJECT DT/JAP	89.90/79.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	99.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER ZERO JAP	139.90
STRIKER 96	89.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
TWISTER METAL	99.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WARHAWK DT/US	89.90/69.90
WIP-EOUT	94.90
WING COMMANDER III	89.90

Zeitschriften

Super Famicom Fan Jap	25.00
Saturn Fan Jap	25.00
PSX Fan Jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30
 Sa: 10.00 - 14.00
 Ladenpreise können variieren
 Händler sind willkommen!!!
 Fax: 0711 - 613807



Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

WWF WRESTLEMANIA

JOYPAD 54.00

NAMCO NECON JOYPAD 69.90

JOYBOARD 119.90

LORD OF DARKNESS

DRAGON VIEW 89.90

EARTHBOUND 129.90

EYE OF THE BEHOLDER 89.90

FINAL FANTASY II US 129.90

FINAL FANTASY III US 139.90

FINAL FANTASY III HINT BOOK 49.90

SECRET OF THE STARS 119.90

KING ARTHUR 99.90

LUFIA 89.90

ROMANCE VI US 129.90

7TH SAGA 2 129.90

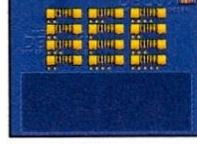
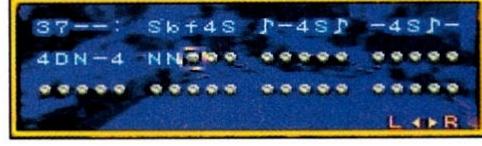
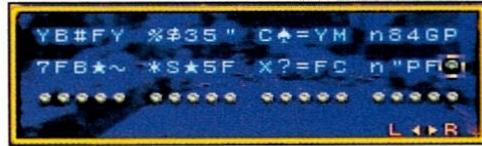
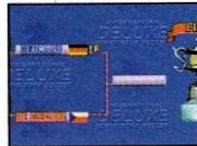
SECRET OF EVERMORE US/DT 129.90/109.90

SUPER MARIO RPG 169.90

CHRONO TRIGGER US 129.90

CHRONO TRIGGER HINT BOOK 49.90

ILLUSION OF TIME DT 109.90



gipunktzahl (Deutschland z.B. 120), die Ihr bei "Edit Player Skills" unter den Spielern aufteilen könnt. Vergebt einfach die vorhandenen Punkte auf die unteren Spieler

in der Liste und geht dann, indem Ihr solange nach unten drückt, bis der Cursor wieder oben angekommen ist, zum Torwart, der komischerweise jetzt volle Energie hat. Nun

könnnt Ihr ihm bis zu fünfzig Punkte abziehen, diese wieder auf andere Spieler verteilen, usw. Jedes Mal, wenn Ihr den Weg "unten herum" nehmst, sind die Wer-

te-Balken des Torwarts danach wieder aufgefüllt, wenn Ihr "oben" mit dem Cursor bei ihm ankommt. Scheinbar vergibt die Speicherverwaltung jedes mal beim Überschreiten der "unteren Grenze" mit dem Cursor, daß Euer Keeper gar keine Punkte mehr besitzen dürfte. Die Balkenwerte aller anderen Spieler bleiben aber im Speicher. Ihr könnt das Spielchen so lange fortsetzen, bis eine perfekte Truppe zusammengestellt ist.

In letzter Minute kam noch ein X-Mas-Fax ohne Namen und Unterschrift hier an, das von einem anderen Gerät mit der Kennung "N SPANOPoulos" stammt. Der griechisch-deutsche Fußballfan auf der anderen Seite würzte seinen Weihnachtsgruß außerdem mit diesem Paßwort: 53M\$6 SJN

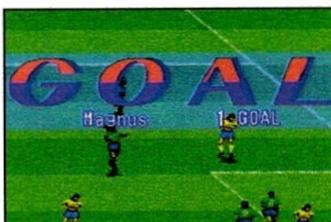
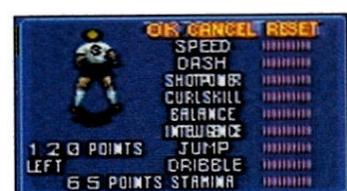
Ihr spielt dann in der World



Series gegen das All Stars Team auf Level 5. Besiegt Ihr die höllisch schwere Konami-Mannschaft, loben Euch die Macher des Spiels in den höchsten Tönen. P.S. Nehmt Euch vor Magnus' Kopfbällen in Acht!



Durch einen Bug im Spiel könnt Ihr den Torwart unbegrenzt um Energie anpumpen, bis auch der letzte Spieler Eurer Mannschaft voll gut drauf ist



René Becker aus Korschenbroich hat bisher bei uns noch kein Glück gehabt, trotzdem die Levelcodes überwachsen lassen, und diesmal sollte sich ein derartiger Durchhaltewillen auch auszahlen:

Canyon

□ □ O X Δ X O Δ

Airship

X Δ Δ X X O O □

Volcano

O □ □ O O X Δ O

Gauntlet

□ X X O □ O Δ X

Stormland

□ O Δ □ O X X Δ



Wer die Non-Stop-Action bei Warhawk mal ganz auf die gemütliche Art genießen will, ist mit unseren Codes gut beraten

Des weiteren hat unser tapferer Junggraf Jan bei seinen vielen Raubzügen durch 1001 Netzwerk bei der Rückkehr auch hin und wieder mal Beute im Gepäck, wie unlängst, als er mir diese fernöstlichen (oder waren es fernwestliche? – ach, egal) Codes auf den Schreibtisch knallte:



0 0 0 _ X Δ X X
Unverwundbarkeit, unendlich Waffen

Δ Δ O Δ □ Δ Δ X
Unendlich Waffen, nicht unverwundbar

□ O □ □ Δ X Δ Δ
Start im ersten Level mit 9999 Flash Bombs

X O O □ X Δ O Δ
Start im ersten Level mit Ultra

Lock-Ons und Super Swarmers

Δ X _ O O X Δ □

Alle Videosequenzen anschauen (mit Start jeweils weiterdrücken)

□ □ _ O □ X □ Δ

Alle Texte anschauen

□ _ O □ Δ X X □

Alle Spezialtexte anschauen

Super Nintendo

Mechwarrior 3050

Hier alle vier Codes (wow, was für ein umfangreiches Spiel!), die sich der 21jährige Marcel Lucht aus Heilbronn zu schicken erlaubte:

Mission 2 65C816

Mission 3 B1GBND

Mission 4 FSPRNG

Mission 5 YHWX11

Von uns bekommt Ihr außerdem noch völlig gratis und mehrwertsteuerfrei einen Code für unendlich Waffen dazuspendiert, der da lautet: M1ROG3



GALERIE 3

Sertan Sen,
Mörlenbach

Hotline.: 02323/25405
Fax.: 02323/ 2 54 05

Zen-Tec

PSX

Saturn

SNES

Twisted Metal 84,95	Waterworld 99,95	Zen-Tec Versandhandel
Descent 94,95	Descent 94,95	Inh.: Pecek & Brenke GbR
Tekken 2 134,95	Warhawk 79,95	Bismarckstr. 74
Loaded 94,95	High Oct. 84,95	44 629 Herne
Toshinden 2 134,95	Street Fighter 134,95	
Wing Commander 99,95	Fighter Zero 134,95	
Krazy Ivan 84,95	Th. Hawk 2 94,95	
Wipe Out 94,95	Al. In 1. dark 99,95	
Viewpoint 89,95	Rock 'n' Roll 94,95	
Starblade @ 89,95	Memory C. 49,95	
Fifa Soc. 96 89,95	Street F. Zero 129,95	
Ridge R. Rev. 99,95	Mouse 59,95	
Philosoma 84,95	Lenkrad 119,95	
	RGB-Kabel 39,95	
	Univ. Adapter 49,95	
	Negcon 89,95	
	Action Rep. 99,95	

U 64 exclusive im Frühjahr aus Japan // Norbestellen

Versand 8 DM zzgl. NN, Vorkasse Versand 6 DM, ab 300 DM frei
Irtümer + Preisänderungen vorbehalten

TOP-4
Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 0711-2624209

! ! ! A C H T U N G ! ! !
Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchsspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

**Call now
(02622)83517**

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoausrüstung.

3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM

Tuning, Umbau

Saturn Umbau jp/engl/dt/50/60 99,99 DM
Sony PSX Umbau 75,75 DM
SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module 99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau 75,75 DM
NeoGeo+Cd Samuraischwein 99,99 DM
NeoGeo+Jaguar 50/60Hz Umbau 75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
3DO RGB Umbau 349,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Wolfsoft Anschlußkabel

Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM
SNES RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
Neo Geo, CD RGB Stereo 49,99 DM
Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 49,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM
Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

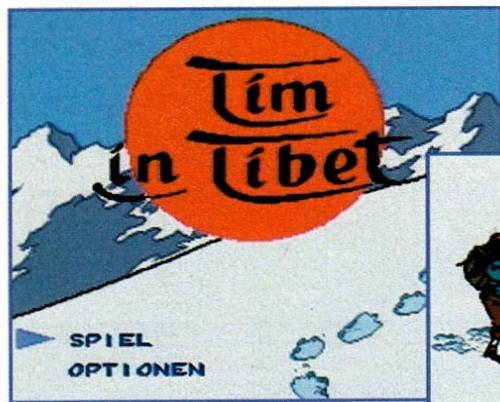
Angebot des Monats:
NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...
An- und Verkauf von Gebrauchsspielen
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

HARDWARE & SOFTWARE & SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

VIDEO GAMES 96

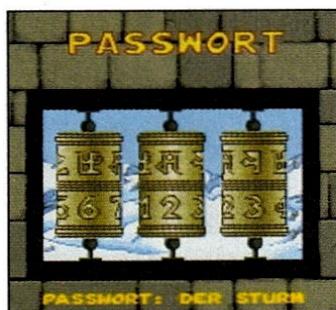
51



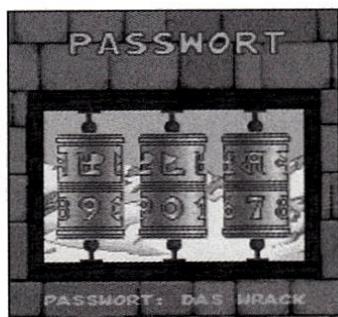
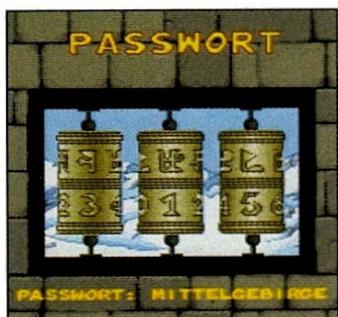
Super Nintendo

Tim in Tibet

Wer kann da schon nein sagen, wenn zu diesem schweren, schweren Abenteuer bereits die ersten Codes auf dem Silbertablett präsentiert werden? Blubber, blubber, aus den Tiefen unserer Spielalbors, schwall, blah, hier sind die Codes, freut Euch einfach...



Dieses Passwort setzt Euch gleich im Himalaya-Gebirge ab



Sony Playstation

Twisted Metal

Susanne Schmidt aus München hat als erste alle Codes der US-Version erspielt. Und so geh'n 'se:

Level 1:	○	△	□	○	○
Level 2:	×	□	□	○	△
Level 3:	×	△	□	○	□
Level 4:	×	□	△	△	△
Level 5:	□	△	×	○	×
Level 6:	□	△	○	□	□

beit erledigt, findet sich der auf diese Art zum Leben erweckte Spieler hernach in der "Free-Agent-Liste" im "Trade Players-Menü" wieder, von wo aus er von jedem beliebigen Team erworben werden kann. Es folgt Julians bescheidene Zusammenstellung aller bis dato bekannten Spieler, deren Statistiken schon vorhanden sind:

Superstars

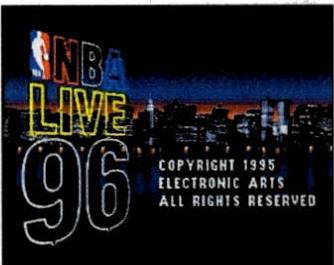
Michael Jordan (Bulls), Charles Barkley (Suns), Larry Bird (Ex-Celtics), Magic Johnson (Ex-Lakers), Bill Russell (Ex-Celtics), Oscar Robertson (Ex-Lakers), John Havlicek (Ex-Celtics), Rick Barry

CREATE PLAYER 	NAME: MAGIC JOHNSON
	HEAD: 16
	PLAYER: 1
	JERSEY: 32
	HEIGHT: 6'9"
	WEIGHT: 225 LBS
	HAND: RIGHT
	POSITION: POINT GUARD
	SCHOOL: MICHIGAN STATE
	SET ATTRIBUTES

Dwayne Whitfield (Warriors), Donnie Boyce (Hawks), Eric Snow (Bucks), Anthony Pelle (Nuggets), Michael McDonald (Warriors), Cuonzo Martin (Hawks), Don Reid (Pistons), Dejau Bodiroga (Kings), Troy Brown (Hawks),

Super Nintendo

NBA Live '96



Der Tip, den Norbert Besgen aus Siegburg die Nintendo Version betreffend, eingesandt hat, ist im Prinzip deckungsgleich mit dem vorigen Tip zur MD-Version. Auch hier könnt Ihr über das Edit-Players-Menü nicht vorhandene Spieler rekrutieren, deren Daten und Digi-Bilder aber bereits im Modul abgelegt sind. Der Unterschied zur Sega Version liegt vor allem darin, daß bei dieser Variante keine Vornamen der Spieler benötigt werden. Dafür muß bei einigen der Sportidole ein Initial mit Punkt und Leerstelle vor dem Familiennamen stehen. Daher die Trennung nach Systemen. Los geht's:

Superstars

Jordan, Barkley, Bird, Johnson, Erving, I. Thomas, Jabbar, B. Russel, Cowens, Walton, Mikan, Chamberlain, Cousy, Havlicek, Maravich, West

Rookies

(1. Round Draftpicks)

J. Smith, McDyess, Stackhouse, Wallace, Stoudamire, Garnett, Reeves, Respert,



Ihr müßt nur die richtigen Namen eingeben, und schon erscheinen alle Daten von selbst

EDIT PLAYER	
NAME	JORDAN
NUMBER	23
HEIGHT	6'6"
WEIGHT	198
HAND	RIGHT
HEAD	1
PLAYER	1
POSITION	SHOOTING GUARD
COLLEGE	NORTH CAROLINA

Im Unterschied zur Mega Drive-Version genügen hier meistens die Nachnamen der jeweiligen Top-Spieler. Außerdem sehen die Menüs verschieden aus.

O'Bannon, K. Thomas, Trent, Parks, Williamson, E. Williams, B. Barry, Henderson, Sura, Ratliff, Childress, Caffey, Finley, Zidek, Meyer, Bennett, Ostertag, Best, Vaughn, Ford, C. Alexander

Rookies

(2. Round Draftpicks)

Roe, Tarlac, Rencher, Burrough, Declercq, J. King, Griffith, Marshall, Whitfield, Meek, Boyce, Snow, Pelle, T. Brown, Banks, Edney, M. Davis, Allen, Lewis, Bodiroga, Hoiberg, Popa, Zukauskas, McDonald, C. Carr, Martin, Reid

Anmerkung: Auch das Klo-
nen von bereits vorhandenen
Spielern ist durch Mehr-
facheingabe möglich.

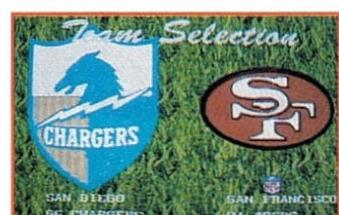
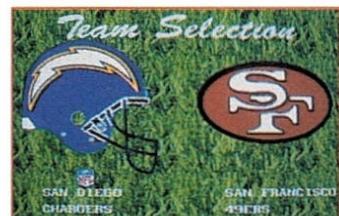
Mega Drive

John Madden '96



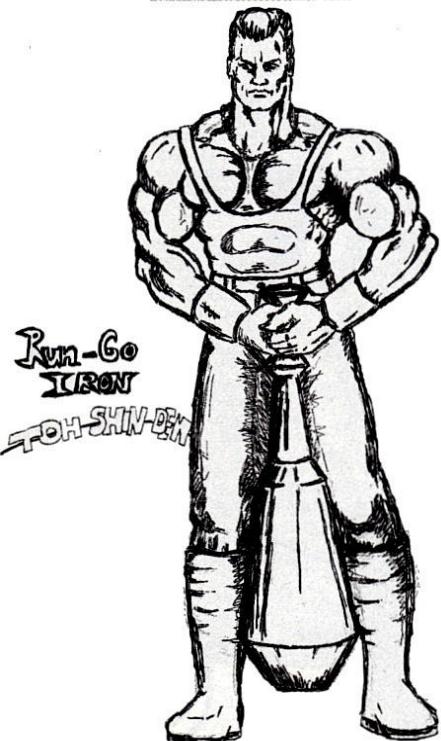
Wenn André Wegmann aus Bösel all diese Codes selbst herausgefunden hat, dann muß er in letzter Zeit ziemlich viel Langeweile gehabt haben. Und obwohl das Sega-Pad nur drei Buttons besitzt, ergeben sich trotzdem hunderte von Möglichkeiten...

Naja, langer Rede kurzer Sinn, die Kombination für das gewünschte Geheim-Team wird im Team-Selection-Menü eingegeben.



San Diego Chargers '94	BCCBCAB
San Diego Chargers '66	CAAAABC
Tampa Bay Buccaneers '79	CACAABA
Washington Redskins '83	CACCBAA
P. Eagles '60	BCBAACB
KC Chiefs '69	ACCCCBA
NY Jets '68	BCABCBA
C. Bengals '81	ABCACAA
Pittsburg Steelers '79	BCBBAAA
Pittsburg Steelers '75	BCBCBBB
Oakland Raiders '80	BABABBB
Oakland Raiders '67	BABBCCC
Green Bay Packers '66	ACCBACC
NY Giants '70	BCABAAB
Detroit Lions '62	ACBCCBB
New England Patriots '85	BBCABAA
Baltimore Colts '64	AACACBA
Rhein Fire	CBCCACA
Barcelona Dragons	CBCAAAA
Scottish Claymores	CBCCCCC
London Monarchs	CBCBBBB
NFLPA II	CCBBBAC
NFLPA III	CCBCABB
NFLPA IV	CCBCCCCA
Hall of Fame I	CBABBAA
AFC Pro Bowl	CBBACBA
All 50's	CCABBBA
All 70's	CCACCCB

GALERIE 4



Ramazan Bayram, Berlin

Sony Playstation

Lemmings 3D

Martin Kieler aus Mannheim hat gute Nerven bewiesen, als er alle Paßwörter für diesen Knobler erspielte. Ich sag jetzt nicht mehr viel, sondern gebe die Lawine einfach mal so an Euch weiter:

FUN

2	BLIMBING	50	ZOMBORUK
3	FANGALO	51	SKILLING
4	DRICKSIE	52	WOBEGONE
5	KURTOSIS	53	BINDIEYE
6	GREGATIM	54	FRAXINUS
7	WALLARCO	55	LINDWORM
8	AVENTAIL	56	CURLICUE
9	GAZOGENE	57	HANEPOOR
10	JINGBANG	58	IDENQUOD
11	DIALLAGE	59	BLANDISH
12	BUNODONT	60	MALAGASY
13	NAINSOOK		
14	YAKIMONA		
15	FUMITORY		
16	CINGULUM		
17	BESLAYER		
18	ANABLEPS		
19	QUINCUNX		
20	TARLATAN		

TRICKY

21	KAMACITE	68	CHORIAMB
22	GUMMOSIS	69	CARGANEY
23	PRODNOSE	70	KAOLIANG
24	NGULTRUM	71	MAROCAIN
25	COTTABUS	72	OBTEMPER
26	BEDAGGLE	73	TESTEVIN
27	EPICALYX	74	VELLOZIA
28	HOMALOID	75	BORACHIO
29	LALLYGAG	76	JACKAROO
30	BILABIAL	77	COOLAMON
31	CACOFOGO	78	BANAUSIC
32	METAVURT	79	FABURDEN
33	SLOWBURN	80	RECKLING
34	PELLUCID		MIRLITON
35	MAKIMONO		OPAPANAX
36	KHUSKHUS		BIMBASHI
37	DISplode		CAATINGA
38	RACAHOUT		PENSTOCK
39	ORGULOUS		SPRINGAL
40	DUNCEDOM		BABIRUSA

TAXING

41	CABOCEER		
42	GEROPIGA		
43	BONTEBOK		
44	EMPYREAL		
45	LANGLAUF		
46	NANNYGAI		
47	SARATOGA		
48	QUINTAIN		
49	MUSQUASH		



cher Videospielcharakter bei der Shiny-Crew nicht so gut ankommt. Besitzer der CD-Version können sich den Spaß ja mal geben. Durch die Pausenmodus-Eingabe der Kombination in Klammer: (unten+C, B, A, A, A, A, B, C) Klammerzuaffetot (ach nee, der ging anders, sorry) verwandelt sich Jim in seinen ärgsten Konkurrenten, allerdings mit Schönheitsfehler. Aus dem Affenkopf ragt ein Pfeil heraus. Eifersüchtig aufs Donkerl, Shiny? Unzufrieden mit EWJ 2? Also nei, also nei, also nei! Des muß doch echt net sei...



Ich glaub, mich laust 'ne ganze Affenbande! (geht aber nur auf CD)

Garantiert!

Da ich doch so gerne verstümmelte Spielanleitungen durch den Kacka-O ziehe, möchte ich Euch folgenden Unsinn nicht vorenthalten. So eine gute "Keine-Handbuch-Garantie" bekommt man nicht alle Tage auf sein frisch erworbene Modul, von *Total Football* ist hier die Rede: "GARANTIE: Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck." Also, Domark, ich find's spitze! So ehrlich hat das mit dem Bündel Reserveklopapier in den ganzen Spielverpackungen noch nie ein Hersteller zugegeben....

Das dicke Ende

Wie sagen neunmal kluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Hirn im Eimer?

Endlich wissen wir auch, was der gute alte Jim-Wurm zum Fasching macht bzw. wel-

GALERIE 5



Björn Harms, Rheyne

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE:

SONDERANGEBOTE !!!
MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:

Super Monaco GP & Wimbledon
Tennis & Ultimate Soccer 89,95
AAH! REAL MONSTERS 69,95
AERO THE ACROBAT 2 59,95
ALADDIN 59,95
ALIEN SOLDIER 79,95
ASTERIX 49,95
ASTERIX - Power of Gods 89,95
BATMAN & ROBIN 89,95
BATMAN FOREVER 79,95
Bloodshot / Battle Frenzy 49,95
BIG HURT BASEBALL 89,95
BONKERS 59,95
BOOGERMAN 59,95
BRIAN LARA'S CRICKET **79,95**

BALLZ 3D 29,95
BATMAN RETURNS 39,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
Cosmic Sp. & Fantastic D. 39,95
DAVIS CUP TENNIS 39,95
DINO DINIS SOCCER 39,95
E.A.Hockey & J. Madden 49,95
DR. ROBOTNIK 39,95
PHOTO CD Operating Syst. 39,95
VIRTUA STICK 79,95

SATURN HARDWARE:

SATURN 619,95
6 PLAYER ADAPTER 69,95
ACTION REPLAY 89,95
ADAPTER 59,95
Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
ARCADE RACER 109,95
BACK UP MEMORY 89,95
JOYPAD SATURN 49,95
VIRTUA STICK 79,95

SATURN GAMES:

BREAK THRU <ap.> 109,95
BUG 89,95
CASPER 119,95
Clockwork Knight 1 & 2 je 79,95
CYBER SPEEDWAY 79,95
CYBERIA 89,95
D'S DINNER <ap.> 109,95
DAYTONA U.S.A. 99,95
DIGITAL PINBALL 89,95
DSCHUNGELBUCH 59,95
F1 Live Information <ap.> 119,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FIRE PRO GAIDEN <ap.> 109,95
GALACTIC ATTACK **119,95**

GALAXY FIGHT <ap.> 119,95
HEBEREKE POPOITTO 79,95
HI OCTANE 109,95
JOHNNY BAAZOKATONE 109,95
KING OF SPIRITS <ap.> 119,95
LAYER SECTION <ap.> 119,95
MYST 89,95

MYSTERY MANSION 119,95
NBA JAM TOURNAMENT 89,95
NHL ALL STAR HOCKEY 89,95
OFF WORLD Interceptor 79,95
PANZER DRAGOON 109,95
PARODIUS 89,95
PEBBLE BEACH GOLF 89,95
PRIMAL RAGE 79,95
QUANTUM GATE <ap.> 119,95
RAYMAN 89,95
REVOLUTION X 89,95
ROBOTICA 89,95

SEGA RALLEY **99,95**

SHELL SHOCK 89,95
SHINOBIX 89,95

SIM CITY 2000 **89,95**

STEAMGEAR MASH <ap.> 119,95
STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
THEME PARK 89,95

THUNDERHAWK 2 <ap.> 89,95
THUNDERHAWK 2 99,95

TRUE PINBALL 89,95

VICTORY GOAL 109,95

VIRTUA BOXING 89,95

VIRTUA COP & GUN **139,95**

VIRTUA FIGHTER 89,95

VIRTUA FIGHTER 2 **109,95**

VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95

VIRTUAL HYDILE 99,95

VIRTUA RACING 79,95

VR BASEBALL 109,95

VR TROOPERS 89,95

WATERWORLD 89,95

WING ARMS 89,95

WORLD CUP GOLF 89,95

WORLD SERIES BASEBALL 89,95

MEGA CD:

ADAPTER US / PAL 69,95

2 GAMES IN 1 49,95

5 GAMES IN 1 79,95

ANIMALS 49,95

BATMAN RETURNS 19,95

BATTLE FRENZY 49,95

BC RACERS 49,95

BEAST 2 39,95

BLACKHOLE ASSAULT 29,95

CHUCK ROCK 39,95

CHUCK ROCK 2 29,95

DUNE <ap.> 69,95

Earthworm Jim 79,95

ECCO THE DOLPHIN 49,95

ECCO THE DOLPHIN 2 49,95

ESPN Baseball Tonight 39,95

ESPN Baseball Tonight 39,95

ETERNAL CHAMPIONS **89,95**

EYE OF THE BEHOLDER 59,95

FAHRENHEIT 79,95

FATAL FURY SPECIAL 79,95

FLINK 39,95

JAGUAR XJ 220 39,95

LUNAR 2 US 119,95

MICKEY MANIA 59,95

MICROCOSM 49,95

MYST 99,95

MYSTERY MANSION 59,95

NBA JAM 49,95

NHL '94 29,95

POWERMONGER 29,95

ROAD ADVENTURE 19,95

SAMURAI SHODOWN 79,95

SEWER SHARK 39,95

SHERLOCK HOLMES 29,95

SHINING FORCE 89,95

SILPHEED 49,95

SONIC 59,95

SOLSTAR 49,95

SURGICAL STRIKE 79,95

THUNDERHAWK 59,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 24,95

SONDERANGEBOTE !!!
SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS 59,95

ACTRAISER 2 59,95

ADDAMS FAMILY 49,95

AERO THE ACROBAT 2 59,95

Battletoads in Battlemaniacs 49,95

Battletoads Vs. Double D. 49,95

BLACKHAWK **<A>** **49,95**

BLACKHAWK **59,95**

BOOMERANG **109,95**

BOOMERANG **59,95**

BRAINIES 39,95

BRAWL BROTHERS 49,95

CAPTAIN COMMANDO 59,95

Champ. World Class Soccer 34,95

CLAYFIGHTER <A> 49,95

CLAYMATES 49,95

COOL SPOT 59,95

CYBERNATOR 39,95

DARIUS TWIN <A> 39,95

DOUBLE DRAGON V 49,95

DR. FRANKEN 49,95

DRAGON - Bruce Lee Story 49,95

DAZU BEFORE X-MAS 69,95

Death & Return of Superman 59,95

DEMOLITION MAN 109,95

DEMONS CREST 59,95

DIRT RACER FX 89,95

Donald Duck - Maui Mallard 119,95

Donkey Kong Country 119,95

Donkey Kong 119,95

DRACULA 29,95

DUCKTALES 2 59,95

FIFA SOCCER 39,95

KILLER INSTINCT **59,95**

LEMMINGS 2 39,95

MEGA MAN IV 59,95

MICKEY MOUSE V 59,95

MICRO MACHINES 29,95

MS PACMAN 49,95

NBA JAM T.E. 59,95

SCHEUERLE, DIE 49,95

SENSIBLE SOCCER 39,95

STAR TREK <A> 49,95

STREETFIGHTER 2 59,95

SWORD OF HOPE <A> 39,95

WARIO LAND 49,95

ZELDA <A> 29,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES Konsole & Fifa Soccer

& Super Mario All Stars 269,95

2 INFAROT-PADS 69,95

5 SPIELER ADAPTER 49,95

6 BUTTON PAD 29,95

ADAPTER US / PAL 29,95

ACTION REPLAY 3 89,95

FIGHTER PAD (Asci) 49,95

FIGHTER STICK <Asci> 89,95

FREEWHEEL "Lenk-Pad" 49,95

JOYBOARD "SideWinder" 69,95

JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95

SCART / RGB KABEL 24,95

S. Advantage Stick <Asci> 49,95

SV 336 Joystick 49,95

SV 337 Pad 59,95

SV 338 Topfighter 99,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS **99,95**GAME BOY <ap> **je 89,95**

ACTION REPLAY 49,95

ASTERIX & OBELIX 59,95

CLIFFHANGER 29,95

DONKEY KONG LAND 49,95

DRACULA 29,95

DUCKTALES 2 59,95

FIFA SOCCER 39,95

KILLER INSTINCT **59,95**

LEMMINGS 2 39,95

MEGA MAN IV 59,95

MICKEY MOUSE V 59,95

MICRO MACHINES 29,95

MS PACMAN 49,95

NBA JAM T.E. 59,95

SCHLÜMPFE, DIE 49,95

SENSIBLE SOCCER 39,95

STAR TREK <A> 49,95

STREETFIGHTER 2 59,95

SWORD OF HOPE <A> 39,95

WARIO LAND 49,95

ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION:

PLAY STATION **579,95**

ACTION REPLAY VOL..2 69,95

ASCI PAD 69,95

ASCI STICK 109,95

CONTROLLER 59,95

EURO AV SCART KABEL 49,95

HF ADAPTER 49,95

JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95

LINK KABEL 49,95

MEMORY CARD 49,95

MOUSE 59,95

MULTI TAP 59,95

neGcon 69,95

11th HOUR <01.96> 89,95

3 DECATHLON <01.96> 89,95

AGILE WARRIOR <01.96> 89,95

AIR COMBAT 89,95

Alone in the Dark 2 <01.96> 109,95

ASSAULT RIGS <01.96> 89,95

Battle Arena Toshinden 89,95

CHAOS CONTROL <01.96> 89,95

CYBERSLED 89,95

DEFCON 5 <01.96> 89,95

DESTRUCTION DERBY 89,95

DIGITAL PINBALL <01.96> 89,95

DISK WORLD Dt. <02.96> 89,95

FIFA '96 89,95

GOAL STORM <01.96> 89,95

HEBEREKE POPOITO 79,95

HI OCTANE 89,95

INT. CHAMP. SOCCER <01.96> 89,95

JOHNNY BAAZOKATONE <01.96> 89,95

JUMPING FLASH 89,95

JUPITER STRIKE <01.96> 89,95

KILLER THE BLOOD 89,95

KRAZY IVAN <01.96> 89,95

LEMmINGS 3D 89,95

LOADED 89,95

LONE SOLDIER 89,95

MICKEYMANIA <01.96> 89,95

MYST <02.96> 89,95

NBA JAM TOURNAMENT 79,95

NOVASTORM 89,95

PARODIUS 89,95

PGA TOUR GOLF 89,95

PHILOSONA <01.96> 89,95

PRIMAL RAGE <01.96> 89,95

PRO WRESTLING 89,95

RAIDEN PROJECT 89,9

Das fette Ende

WA Military Command

So, endlich ist es soweit. Der letzte Teil des WAMC-Specials ist da. Wir erklären Euch die verbleibenden Icon-Befehle, die Ihr für diesen Strategie-

Schinken benötigen werdet. Anbei findet Ihr noch einen wertvollen Trick von einem unserer Leser, der das Spielen enorm erleichtert. Wir wünschen Euch viel Spaß!



Mobile Truppen können durch die Umwandlungs-Funktion...



...in Fahrzeuge gepackt werden. Sie sind dadurch mobiler.



Genauso könnt Ihr Luftlandetruppen in Flugzeuge...



...umwandeln. Sie können nur auf Flugplätzen landen.



Je nach Erfahrungslevel kommen neue Waffen hinzu.



Dazu wählt Ihr auf Stützpunkten die Modifikations-Funktion.



Die weiterentwickelte Einheit wird angezeigt.



So sieht dann Eure neue Einheit aus.



Flugzeugträger können bis zu vier Flugzeuge aufnehmen.

Dominik Gruber aus München fand beim Durchforsten des Sound-Menüs zufällig diesen Trick, womit Ihr im Campaign-Modus sogar Euren direkten Feind selber steuern könnt. Dazu müsst Ihr im Sound-Modus alle 116 SE-Effekte durchklicken und unmittelbar danach im Mehrspieler-Modus die Armeen auf "USER" einstellen.

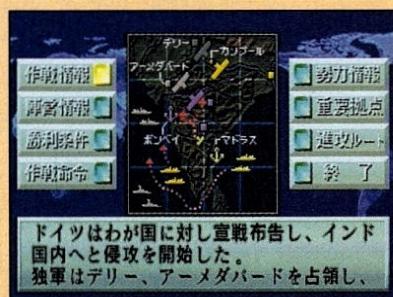
Geht in das Sound-Menü und klickt alle 116 SE-Funktionen an.



Zum Launchen wählt Ihr den Träger aus...



Im Mehrspieler-Modus stellt Ihr alles auf "USER".
Spielt mit den Japanern das Indien-Szenario.



...und startet die Flugzeugeinheiten.



Jetzt könnt Ihr mit der B AGr-Armee (der Wehrmacht) sogar auch die UFO-Einheit steuern.



Das Videospiel-Paradies

Ratenkauf von
NEO-GEO CD, Sega
Saturn und Sony
Playstation möglich.

MARO

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

**NEU! NEU! NEU! Indy 500 (jetzt im Laden)
der neue Automatenkracher von SEGA!**

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu)	DM 799,90
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	
Single Speed (neu)	DM 399,90
Single Speed (gebraucht)	DM 249,90
JOYSTICK	DM 129,90
Clubzeitung 3	DM 10,90

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,90
SUPER SIDEKICKS	DM 109,90
CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
MAGICIAN LORD	DM 119,90
NINJA COMMANDO	DM 119,90
CROSSED SWORD	DM 99,90
ROBO ARMY	DM 129,90
SENGOKU 2	DM 99,90
TOP HUNTER	DM 129,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
WINDJAMMERS	DM 129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM 139,90
FATAL FURY 3	DM 119,90
DOUBLE DRAGON	DM 139,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM 139,90
PULSTAR	DM 129,90
METAL SLAG	DM 139,90
LEAGUE BOWLING	DM 99,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
RIDING HERO	DM 79,90
ALPHA MISSION II	DM 99,90
BURNING FIGHT	DM 99,90
BASEBALLSTARS 2	DM 119,90
3 COUNT BOUNT	DM 119,90
ART OF FIGHTING 2	DM 119,90
NINJA COMBAT	DM 99,90
BLUES JOURNEY	DM 119,90
GHOST PILOTS	DM 99,90
STREET HOOP	DM 129,90
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM 139,90
SAVAGE REIGN	DM 99,90
GALAXY FIGHT	DM 139,90
CROSSED SWORD 2	DM 139,90
KABUKI KLASH	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,90
FOOTBALL FRENZY	DM 99,90
MAHJONG	DM 99,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM 59,90

SONDERANGEBOT

KING OF FIGHTERS 94	DM 59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
VIEW POINT	DM 59,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
FATAL FURY SOCIAL	DM 89,90
MUTATION NATION	DM 89,90

Sony Playstation dt. DM 569,-

SONY PSX SPIELE dt.

KRAZY IVAN	DM 89,90
PANZERGENERAL	DM 89,90
CYBERIA	DM 89,90
TOSHINDEN	DM 89,90
RIDGE RACER	DM 99,90
WIPE OUT	DM 99,90
DESTRUCTION DERBY	DM 99,90
PARODIUS DE LUXE	DM 99,90
TEKKEN	DM 99,90
EXTREME GAMES	DM 89,90
PHILOSOMA	DM 89,90
WAR HAWK	DM 89,90
TWISTED METAL	DM 89,90
NHL HOCKEY	DM 99,90
PRIMAL RAGE	DM 99,90
RAYMAN	DM 89,90
WWF ARCADE	DM 99,90
LONE SOLDIER	DM 89,90
SHELLSHOCK	DM 99,90
THUNDERHAWK	DM 99,90
REVOLUTION X	DM 99,90
WATERWORLD	DM 89,90
WORMS	DM 99,90
GOAL STORM	DM 89,90
ALIEN TRILOGY	DM 99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM 89,90
WARHAMMER	DM 89,90
X-COM	DM 99,90
FIFA 96	DM 99,90
PGA TOUR GOLF	DM 99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM 99,90
MICKEY MANIA	DM 99,90
DEFCON 5	DM 99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY	DM 69,90
JOYPAD	DM 59,90
MEMORY CARD	DM 49,90

SAMURAI SHODOWN III
MODUL DM 599,-
CD DM 139,90



NEO GEO MODULE NEU:
WINDJAMMERS DM 149,90
SIDEKICKS 1 DM 99,90
BASEBALLSTARS DM 49,90
SIDEKICKS 3 DM 199,90
SPINMASTER DM 89,90
WORLD HERO JET DM 149,90
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT DM 199,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,-

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00

Wandelbar

Ich habe mir vor kurzem eine deutsche Playstation bestellt. Allerdings werde ich bald nach Südamerika umsiedeln, wo man als Fernsehnorm "PAL-N" benutzt. Ich habe von einem Konverter gehört, der das heimische PAL-Signal in PAL-N umwandelt. Gibt es so etwas wirklich? Wenn ja, gibt es dadurch irgendwelche Nachteile oder Verschlechterungen der Bildqualität?

Renato Villone, Erlangen

Puh, also was PAL-N jetzt genau ist, da bin ich auch überfragt. Vermutlich handelt es sich um ein normales PAL-Signal mit anderen Trägerfrequenzen. Technisch ist es möglich, jedes Video-Signal in jedes andere umzuwandeln. Dabei treten allerdings immer Verluste auf, sprich: die Bildqualität verschlechtert sich bei jeder Konvertierung.

Fragen über Fragen

1. Kann man eine CD unbesorgt in einer Playstation lassen, wenn das Gerät ausgeschaltet ist?
2. Kann man Video CDs auf einer Playstation abspielen?
3. Ist die deutsche Playstation zur amerikanischen oder japanischen kompatibel?
4. Wird es einen Adapter geben, der das Spielen von Importspielen möglich macht?
5. Könnte man die erwünschten Ergebnisse durch einen Umbau erzielen?
6. Ist der Saturn abwärtskompatibel?
7. Was ist der Unterschied zwischen einem Euro-AV- und einem RGB-Kabel?
8. Was hältet Ihr von einer Gerüchte-Ecke?
9. Kennt Ihr die Erscheinungsstermine von *Lady Stalker* (SN), *Tekken*, *SF Legend*, *Destruction Derby*, *Alien Trilogy*, *Arc The Ladd*, *The 11th Hour*, *Crime Crackers*, *Space Griffon*, *Mobile Suit Gundam* und *Theme Park*?

Thomas Liebert, Langenselbold

Kurze Fragen – kurze Antworten:

1. Ja
2. Nein
3. Nein
4. Ist in Arbeit
5. Nein
6. Nein
7. Jedes Euro-AV-Kabel überträgt auch das RGB-Signal.
8. Heißt bei uns "Szene-Chat"
9. Ja

**Defekt Derby II**

Vor kurzem habe ich mir bei einem Händler *Destruction Derby* gekauft. Doch als ich es ein paar Minuten gespielt hatte, stürzte das Spiel ab. Jede andere CD läuft einwandfrei, also wollte ich mein *Destruction Derby* umtauschen. Der Händler sagte mir, daß ich es nicht umtauschen könne, da auf der CD zwei Kratzer seien (die mir auch schon aufgefallen waren). Habe ich irgend eine Chance, ein neues Spiel zu bekommen?

Wird in absehbarer Zeit ein Ridge-Racer-ähnliches Spiel für die PS erscheinen? Wann kommen *Road Rash* und *Viewpoint*?

Daniel Dylong, Leverkusen

Kratzer auf Spiele-CDs sind ein echtes Problem. Bei einer Musik-CD kann der CD-Spieler "interpolieren", daß heißt, er berechnet einen Mittelwert aus den Daten vor und nach dem Kratzer. Dieser Mittelwert wird ins Musiksignal eingelegt und vom menschlichen Gehör meist nicht wahrgenommen. Bei Programmen auf

CD geht das nicht. Wenn hier Daten fehlen, nutzt auch ein Mittelwert nichts mehr – weg ist weg. Deshalb möchte ich an dieser Stelle allen CD-ROM-Käufern empfehlen, die CD nach Möglichkeit (sofern die Packung nicht verschweißt ist) auf eventuelle Kratzer zu kontrollieren. So ein Kratzer kann beim Vorführen oder Probespielen schon mal vorkommen. Wenn sich der Händler weigert, Dein *Destruction Derby*

Was hat das zu bedeuten? Kann ich auch USA-Saturn-Spiele auf meinem Gerät abspielen? Daniel Kamm, Grafenwöhr

Der Pfeil in dem Kreis sagt lediglich aus, wo Dein Saturn gebaut wurde. Welche Länderversion Du hast, wird im Disc-Menü rechts unten angezeigt (Symbol oben Mitte anwählen). Dies hat mit dem Herstellungsland nichts zu tun. Wenn Du Deinen Saturn in

Erstmal ein frohes neues Jahr von Eurem Briefkastenonkel! Ich hoffe, Ihr habt Weihnachten ohne bleibende Schäden überstanden. Sicher haben wieder eine Menge Importspiele und Konsole unterm Baum gelegen und keiner weiß, warum... oder wie, oder was?

by zurückzunehmen, kannst Du eigentlich nur noch auf die Kulanz von Sony hoffen und das Spiel direkt zum Hersteller zurückschicken.

In Japan gibt's bereits *Ridge Racer Revolution*.

Road Rash und *Viewpoint* kommen in diesen Tagen in die Läden.

Merkwürdig

Ich habe gerade etwas an meinem Saturn entdeckt. Es handelt sich hierbei um die Abdeckklappe des Schachtes für die MPEG-Cartridge. Darauf ist folgendes eingraviert:

Deutschland gekauft hast, hat dieser auch sicher nur das deutsche Betriebssystem und kann keine US-CDs abspielen.

RGB-Trouble

Ich besitze eine importierte Playstation und habe mir dafür bei einem deutschen Händler ein RGB-Kabel gekauft. Wenn ich das ganze an meinen Fernseher anschließe und die Playstation einschalte, wird das Bild ziemlich schnell schwarz und es kommt nur noch Ton. Jetzt bin ich recht ratlos, da mein Fernseher über Normal-Video anscheinend nicht

19-xxxx
04095-06-3



NTSC-tauglich ist (Normal-Video-Bild läuft durch und ist schwarz-weiß). Ist meine Playstation oder mein Fernseher defekt oder stimmt etwas mit dem Kabel nicht?

Christian Mayr, Bürrstedt

Deine Playstation ist ziemlich sicher nicht defekt. Das Problem scheint folgendes zu sein: Legt man einem normalen PAL-Fernseher eine Gleichspannung auf den Video-Eingang, ist dies für ihn vom Signal her gleichbedeutend mit "Schwarz". Das Zauberwort heißt hier "kapazitive Entkopplung". Sollte die Playstation das Bildsignal mit einem Gleichspannungspegel unterlegen, würde der Fernseher genau das machen, was Du beschreibst. Um diese Gleichspannung zu blockieren, setzt man kleine Kondensatoren in die Leitungen für Rot, Grün und Blau ein. Diese lassen dann nur noch das eigentliche Bildsignal durch, sperren

die Gleichspannung jedoch aus. Entweder läßt Du Dein RGB-Kabel mit Kondensatoren bestücken (typischer Lehrlingsjob in der nächsten Fernsehwerkstatt, kostet ein paar Mark) oder Du klapperst die Händler nach einem RGB-Kabel speziell für eine importierte Playstation ab. Manche RGB-Kabel für die Playstation sind im Scart-Stecker mit einem Widerstand bestückt, was leider auch nicht mit allen Playstations funktioniert. Von Sony selbst kriegst Du sicher nur wieder das "offizielle" Kabel (was Du vermutlich eh schon hast).

Saturn abgeschirmt

Betrifft meinen Leserbrief, der in VG 9/95 unter "Bildstörung" veröffentlicht wurde: Inzwischen bin ich dahinter gekommen, warum Bild und Ton gestört waren. Der Umschalter ist in Ordnung, bloß

das Anschlußkabel zwischen dem Umschalter und dem Fernseher war nicht abgeschirmt (besser gesagt: die Abschirmung war nicht angeschlossen). Nachdem ich die Abschirmung (Pin 21) angeschlossen hatte, war alles in Ordnung. Sonderbarerweise hat das Saturn-RGB-Kabel eine Abschirmung (und braucht sie anscheinend auch), die anderen Konsolen (Mega Drive, Neo Geo, Super Nintendo) haben nichts dergleichen. Jetzt würde ich gerne, warum das so ist.

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

Pin 21 der einzige Massekontakt ist. Wenn hier kein Kontakt besteht, rauscht's und brummt's im Ton. Die Abschirmung sollte grundsätzlich bei jeder Verbindung angeschlossen sein. Schließlich fängt sie elektromagnetische Störung von außen ab. Für eine perfekte Lösung müßte man alle sieben Masseleitungen belegen oder zumindest bei Stecker und/oder Kupplung zusammenfassen. Nur dann kann man sogenannte "Massefehler" von vorne herein ausschließen. Aber die Hersteller wollen ja sparen...

VIDEO GAMES

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München



GROBI'S GAMESHOP



Täglich Neuheiten

0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo	Playstation	Playstation	Sega Saturn	Neo•Geo CD
Asterix u. Obelix dt.	129,-	Grundgerät dt.	99,-	Grundgerät inkl. Spiel
Bombermann III dt.	119,-	Grundgerät us. RGB	109,-	Aero Fighters 2
Breath of Fire II us.	149,-	Casper dt.	99,-	Aero Fighters 3
Casper dt.	129,-	Descent dt.	149,-	Art of Fighting 2
Donkey Kong C. 2 dt.	139,-	Destruction Derby dt.	99,-	3 Count Bout
Donkey Kong C. 2 us.	149,-	Discworld dt.	109,-	Fatal Fury 3
Earthworm Jim 2 dt.	129,-	Extreme Sports dt.	109,-	Fatal Fury Special
Fifa Soccer 96 dt.	129,-	Fifa Soccer dt.	99,-	King of Fighters '94
Inter. Star Soccer 2 dt.	129,-	Gex us.	129,-	Last Resort
Mario R.P.G. jp.	Vor.	Loaded dt.	109,-	Mutation Nation
Mario World 2 dt.	119,-	Lone Soldier dt.	99,-	NAM 1975
Mega Man x 2 dt.	119,-	Memory Card dt.	49,-	Puzzle Bobble
Mega Man 7 dt.	119,-	Mouse dt.	59,-	Robo Army
NBA Live 96 dt.	129,-	NBA Jam T.E. dt.	99,-	Samurai Shodown
NHL 96 dt.	129,-	Novastorm dt.	99,-	Samurai Shodown 2
Pinocchio dt.	129,-	Pad dt.	59,-	Super Sidekicks 2
Secret of Evermore dt.	119,-	Parodius Deluxe dt.	99,-	Super Sidekicks 3
Super Turrican 2 dt.	119,-	<i>Wir halten, was andere versprechen:</i>		
Theme Park dt.	129,-	Nintendo 64		
Weapon Lord us.	129,-	lieferbar in der 17. KW jp.		
WWF Wrest Arcade dt.	129,-	Sega Saturn		
		99,-	Grundgerät dt.	649,-
		109,-	Grundgerät us. RGB	699,-
		99,-	Fifa Soccer dt.	99,-
		149,-	Gex us.	129,-
		99,-	Hi Octane dt.	99,-
		109,-	NBA Jam T.E. dt.	109,-
		109,-	Parodius Deluxe dt.	99,-
		139,-	Primal Rage dt.	99,-
		109,-	Rayman dt.	109,-
		99,-	Revolution X dt.	99,-
		109,-	Sega Rally dt.	109,-
		139,-	Shell Shock dt.	109,-
		99,-	St. Fighter Alpha jp.	139,-
		99,-	St. Fighter Alpha jp.	139,-
		109,-	Theme Park dt.	99,-
		109,-	Thunderhawk dt.	109,-
		109,-	Virtua Cop	159,-
		109,-	Virtua Fighter II dt.	109,-
		109,-	Virtua Racing dt.	109,-
			Jaguar dt.	
			mit 3 Spiele	399,-

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager

Herzig

Wer hatte eigentlich die beseidene Idee mit den Herzchen in der Inhaltsangabe der VG 11/95? Das sah ja echt doof aus.

Georg Walker, Rhauderfehn

Dazu haben wir die Layout-Mädels auch schon befragt (nebenbei: das mit dem "Foltern" ist nur ein Gerücht!). Keine der Macintosh-Königinnen konnte uns allerdings konkrete Hinweise geben. Mit anderen Worten: Es will wieder mal keiner gewesen sein. Soll nicht wieder vorkommen...

Stimmen im Kopf

Ich bin 19 und habe ein Problem. Ich weiß, so fangen viele Briefe an, über die Ihr Euch nur lustig macht (Höhöhö, die Red.), da Ihr meint, die Pubertät hinter Euch zu haben; aber mein Konflikt ist videospieldatechnischer Natur. Im Sommer '96 werde ich meine Lehrer durch den Versuch, das Abitur zu bestehen, erheitern, dann werde ich das Denken kurzfristig meinen Ausbildern beim Bund überlassen. Und dann?

Wie kann ich mein Hobby Videospiele mit einem Beruf verbinden? Ich stelle diese Frage nicht, weil ich beim Daddeln immer die Schmerzen und die Stimmen in meinem Kopf loswerde, sondern weil ich bemerkt habe, daß mich dieses Thema sehr interessiert, und da diese Branche Zukunftssicher ist, muß es doch eine Verwendungsmöglichkeit für einen engagierten jungen Menschen geben, der Zocken und Kaffeekochen kann?

Leif Krekeler, Fahrdorf

Wenn man uns bei einem *Bomberman*- oder (neuerdings) *Worms*-Match beobachten könnte, käme sicher niemand auf die Idee, uns als "erwachsen" zu bezeichnen. Mal ehrlich, wie soll jemand objektiv Videospiele testen, der nicht noch das Kind in sich kennt, hä? Aber zu Deinem An-

liegen: Die Videospielbranche ist groß und da gibt's eine Menge von Jobs, die alle mehr oder weniger mit Zocken zu tun haben. Das fängt beim Verkäufer im Spieleladen an und hört beim Vorstands-Chef von Nintendo oder Sega auf. An Deiner Stelle würde ich eine schicke Bewerbung schreiben und zum postalischen Rundschlag ausholen. Mit ein bißchen Glück ist so ziemlich alles möglich. Als Beispiel: Du erinnerst Dich vielleicht noch an unseren hauptamtlichen

NHL '96

In Ausgabe 7/95 steht in einer Release-Liste, daß NHL '96 nur für die Playstation angekündigt ist. In der VG 9/95 schreibt Ihr dagegen im EA-Bericht, daß NHL '96 auch für den Saturn kommt. Was stimmt denn nun?

Bepunkt Nöthlings, Straelen

(Wer seinen Vornamen abkürzt, ist selber schuld)

Tatsache ist, daß es *NHL '96* nur für Mega Drive und Super

Sch...e gelaufen

Ich habe alle Berichte über Playstation und Saturn aufmerksam verfolgt und war fest entschlossen, mir eine der beiden Konsolen zu kaufen. Als der Saturn dann zwei Monate früher als geplant veröffentlicht wurde, packte ich mein Super Nintendo samt Spielesammlung (über 20 Module) und verkaufte es. Dafür habe ich mir dann einen Saturn mit einigen Spielen zugelegt. Das Schlimme dar-



Mitmachkarten-Knecht Reza Memari? Der ist so alt wie Du und bereits "PR-Coordinator" bei Acclaim/Deutschland. Also: Sei zur richtigen Zeit am richtigen Ort und bleib hartnäckig, dann wird's schon klappen...

Nun gut, also handeln wir das Forum-thema ab sofort wieder erst in der übernächsten Ausgabe ab. Für diese Ausgabe sind uns noch säckeweise Briefe zu "Technik oder Spielspaß" ins Haus geflattert. Manch einer hat allerdings ganz andere Probleme...

Nintendo gibt. Wegen technischer Probleme wird es keine 32-Bit-Umsetzung geben. Alle Playstation- oder Saturn-Besitzer unter den NHL-Fans müssen auf *NHL '97* warten. (Also, das hätten wir ja von EA nicht erwartet, tststst...)

an: *Clockwork Knight* viel zu leicht, *Daytona Scheiß-Grafik*, *Virtua Fighter naja* und *Panzer Dragoon* zu leicht und zu kurz. Eineinhalb Monate später habe ich meinen Saturn wieder verramscht. Jetzt steht bei mir wieder ein Super Nintendo mit zwei Spielen. Mein Urteil über die Next-Generation-Konsolen: (war leider nicht ganz druckreif, und das ist noch maßlos untertrieben, die Red.). Der Saturn hat mir meinen letzten Pfennig geraubt und mich meine heißge liebe Spielesammlung gekostet.

Ralf Sowa, Müssingen

Nochmal Forum 12/95

Irgendwelcher Grafikfirlefanz und Soundorgien sind mir egal. Spaßmachen muß es! Des öfteren ertappe ich mich dabei, wie ich Super Mario World auf meinem Super Nintendo zocke.

...wenn das meine Kumpels wüßten. Es ist einfach so genial aufgebaut und gut durchdacht.

Frank Schnöder, Wesslingen

FORUM

Ich nehme an, Ihr habt alle den *Nintendo64*-Messebericht in der letzten Ausgabe verschlungen. Statt der versprochenen zehn spielbaren Titel gab's nur zwei, *Cruisin' USA* und *Killer Instinct* wurden überhaupt nicht gezeigt, der momentane Veröffentlichungszeitpunkt für das japanische *N64* liegt auf 21. April (Gerüchte sprechen schon wieder von 21. Juli). Entsteht da bei Euch nicht auch der Eindruck, hinghalten zu werden? Der von Nintendo versprochene himmelweite Unterschied zu Playstation oder

Saturn wurde durch die gezeigten Spiele ja auch noch nicht bewiesen. Zudem wurden Spiele angekündigt, deren Hardware erst in einem Jahr fertig sein soll (z.B. *Zelda* und das Diskettenlaufwerk), mit anderen Worten: Das *N64* ist noch weit von einem kompletten Marktstart entfernt. Daher unsere Frage diesmal:

Seid Ihr immer noch so entschärft auf das *N64*, und wenn ja, warum? Wie lange wollt Ihr noch warten, bis Nintendo seine Versprechen einlöst?

Mir sind technische Daten bei Konsolen nur zum Teil wichtig, da es ja auf das Spiel ankommt. Ich bin Automatenliebhaber und würde mir die Konsole kaufen, die meine Lieblingsautomaten am originalgetreuesten wiedergibt.. Wenn ich lese, daß Rave Racer oder andere aktuelle Automaten auf der Playstation oder dem Saturn nicht machbar sind und höre, daß Nintendo in den nächsten Monaten eine Edelkonsole herausbringt, die "verbesserte" Umsetzungen von Cruisin' USA und Killer Instinct verspricht, ist für mich klar, welche Konsole das Rennen machen wird.

Clemens Conrad, Schönau

Merkürdigerweise waren gerade diese beiden Spiele bei der N64-Vorstellung in Japan noch nicht vertreten...

Ziel eines Videospiels ist es doch, den Spieler in eine künstliche Realität zu einführen, ihn genau wie in einem Film etwas erleben zu lassen; was er sonst in seiner Umgebung nicht verwirklichen kann. Sicher ist ein Hardware-Kraftwerk wie die Playstation kein Garant für coole Spiele, die auch nach längerer Zeit noch Spaß machen. Allerdings helfen die technischen Daten dabei, Spiele zu bieten, die in dieser Form auf anderen Systemen nicht möglich sind. Deshalb ist die Hardwarepower eben doch ein wichtiger Faktor für die objektive Qua-

lität eines Spiels. Was bringt es mir, zum 371sten Mal irgendneinen Mario-Clone auf dem Super Nintendo herunterzuleiern, wenn das, was ich sehe, immer der gleiche Ramsch ist, der nur in neuen Hüllen verpackt wird?

Der Depp vom Dienst, (kein Absender)

Also, auf jeden Fall kommt zuerst der Spielspaß (subjektiv), dann lange nichts und dann erst die Technik. Trotzdem hängt der Spielspaß bei vielen Genres von der technischen Leistungsfähigkeit ab. Man braucht sich nur einmal Virtua Fighter Remix anzuschauen. Es macht einfach mehr Spaß, auf realistisch wirkende Gegner einzuprügeln. Des weiteren können manche Spiele nur auf Hochleistungskonsolen verwirklicht werden. Kein 3D-Polygon-Spiel wäre ohne Zusatzhardware auf einem der veralteten 16-Bit-Systeme möglich. Wenn man noch die Wahl zwischen 64 oder 2048 Farben auf dem Bildschirm beim selben Spiel hat, dann stimmt doch jeder normale Mensch für das technisch bessere Produkt (vorausgesetzt, das Preis-Leistungsverhältnis stimmt). Panzer Dragoon beispielsweise ist für mich nichts weiter, als ein in Echtzeit berechneter Film. So ein Spiel wird doch nur wegen der Grafik gekauft. Und so ist es sicher auch mit vielen anderen Next-Generation-Spielen.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Selber lege ich nicht so viel Wert auf technische Daten. Sie sagen zwar etwas über das System aus, aber das heißt ja nicht, daß die Programmierer auch das Maximum aus der Konsole herausholen. Es kommt eben darauf an, was man aus der Power einer Konsole macht. Der Spielspaß ist am wichtigsten und nicht, wie viele Bilder pro Sekunde gezeigt werden oder wieviele Farben zu sehen sind. Selbst auf leistungsschwachen Geräten kriegt man gute Software geboten. So zum Beispiel Probotector 2 auf dem NES oder das drei Jahre alte Mario Kart. Ich glaube, mit den vielen Zahlen wird der Kunde verunsichert, da nicht jeder eine Fachzeitschrift liest und die meisten mit den angegebenen Daten wenig anfangen können.

Thorsten Kroeger, Wetter

Zum Thema Daten oder Spielspaß: Ich würde sagen, daß beides wichtige Informations- und Bewertungskriterien sind, die keinesfalls zu kurz geraten dürfen. Wie und in welcher Menge solche Informationen gebraucht werden, muß abgewägt werden. Nicht zuletzt hängt der Spielspaß eines Ballerspiels schließlich auch davon ab, ob es sich superflüssig spielt oder die reinste Ruckelorgie ist. Der Leser sollte in jedem Fall über beides informiert werden, um sich seine eigene, objektive Meinung bilden zu können.

Frank Siegl, Limburg

Sexy

Seid Ihr alle so sexy, wie Ihr auf den Fotos ausseht? Falls ja, ist Hartmut schon vergeben? Könnt Ihr mir vielleicht Eure Autogramme schicken?

Andrea Blum, Kassel

Ach, wenn Du wüßtest...

Wir hatten schon mal vor, die ganze Redaktion in Unterwäsche abzulichten, aber Ralph und Tet meinten, sie könnten das nicht mit Ihrem Ninja-Kodex vereinbaren. Bei Wolfi ging's auch nicht (trägt keine Unterwäsche) und Robert wollte das der Nase des Fotografen nicht zumuten. Mit unser'm Harti ist das so ein Problem. Der Ärmste hat einen fürchterlich engen Zeitplan. Erstmal kommt die Arbeit, dann lange nichts und dann nochmal Arbeit, ein bißchen Krafttraining und jeden dritten Sonntag im Monat zwischen 23 Uhr und 23 Uhr 30 ein wenig Freizeit. Da bleibt für weibliche Bekanntschaften kaum Zeit. Mit anderen Worten: Vergeben ist er nicht, für das Prädikat "Empfehlenswert" hat er aber zu wenig Zeit. Du kannst ihm ja trotzdem mal ein hübsches Foto von Dir schicken. Da freut er sich bestimmt.

Autogrammstunde

Dauernd betteln mich die Leute um Autogramme an, ich kann's schon nicht mehr hören. Leider können wir nicht jedem eine Autogrammkarte schicken. Drum opfern wir diesmal etwas Platz und bescheren Euch die ultimative VG-Autogrammsammlung zum Ausschneiden. Ist zwar nicht original aber besser als nix, oder?



**VIDEO
GAMES**

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Es wieder soweit! Fernseher und Monitore werden nachts nicht wegen Sendeschluß abgeschaltet, sondern aus Angst – Angst vor neuen, furchterregenden computeranimierten Aliens!

Warum fliegt wohl ein sich bereits auf das verlängerte Wochenende in der Heimat freuernder Videospielredakteur ganz spontan für einen Tag nach London? Etwa um endlich mal wieder in aller Ruhe zum Friseur gehen zu können, um bei HMV im Trocadero nach dem *wipEout*-Soundtrack zu suchen oder gar um sein geliebtes fleischfarbenes Feuerzeug (sorry, Irm) einem Penner an der Victoria U-Bahn-Station zu vermachen? Keiner der eben genannten Gründe trifft natürlich zu. Lediglich die Lust am Meucheln trieb mich gen Britannien, und dort geradewegs in die heiligen Programmierstuben von *Probe*, auch wenn diese den neugierigen Journalisten nur für sehr kurze Zeit zwecks einer Vorschau auf *Alien Trilogy* offenstehen sollten...

Mit von der Partie waren, neben anderen geladenen in- und ausländischen Kollegen, der Producer der PSX-Version, **Clifford B. Falls** und kein Geringerer als der Gründer von *Probe* selbst, 'Gouverneur' **Fergus McGovern**, der nach der kürzlich erfolgten Akquisi-

ALIEN TRILOGY

Kommt Ihr den Alien-Eiern zu nahe, entschlüpfen ihnen lauter kleine Face Hugger (unten)



tion des berühmten englischen Spieleentwicklers (über 400 Spiele wurden von *Probe* in der zehnjährigen Geschichte ihres Bestehens seither produziert) durch *Acclaim* sogar zum Rang eines *Acclaim Vice Presidents* aufgestiegen ist. Der große Aufwand, der da getrieben wurde, gebührt alleine einem neuen Spiel, das mit seiner weiterentwickelten 3D-Engine und seinen Motion-Capture-Animationen andere First-Person-Perspective-3D-Shooter spielerisch und atmosphärisch in die Ecke drängen will und an *Acclaims* Kassenerfolge wie die WWF-Serie oder deren berühmte Prügelspielserie anknüpfen soll.

Bis zur nächsten Ausgabe werden wir das fertige Spiel ausgiebig testen. Dann wissen wir auch definitiv, ob dieser Alien-Hammer selbst das Meisterwerk *Alien vs. Predator* auf dem Jaguar übertrifft, oder ob *Alien Trilogy* einfach "nur nett" ist. Hier jedenfalls schon mal alle Fakten und Erkenntnisse, die bislang feststehen:

Wie der Name bereits andeutet, deckt *Acclaims* Trilogie inhaltlich alle drei berühmten Blockbuster-Filme von *Twentieth Century Fox* ab, die zusammen weltweit mehr als eine halbe Milliarde Mark an den Kinokassen eingespielt haben. Im Spiel übernehmt Ihr wieder mal die Rolle der

Hauptfigur aus dem Film, Lt. Ripley, die in über 30 Leveln furchterliche Aliens terminieren, Security Guards austricksen und Mitarbeiter der "Firma" daran hindern muß, Aliens vom Planeten LV-426 zu schmuggeln. Sinnigerweise beginnt Eure Mission mit dem zweiten Film (12 Level), an deren Ende eine Alien-Queen besiegt werden will, genauso wie nach den folgenden 9 Leveln (*Alien 3*) und auch nach dem letzten Abschnitt (erster Alien-Film, wieder 12 Level). Während Ihr Euch durch die



Achtung: Feuerstrahl von oben



Bei der Alien Queen macht Ihr Euch vor Angst in die Hose, garantiert!



Hier kreuzen Dog Aliens den Weg

21 Level der ersten beiden Missionen nach und nach vorankämpft und am Ende des einen Levels immer am Eingang des darauffolgenden wiederfindet, gehen alle Level-Türen



Clifford Falls von Acclaim (oben) und Fergus McGovern von Probe

der dritten Mission halbkreisförmig von der Pilotenkammer in der Mitte aus. Hier darf man dann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge die Level durchgespielt werden. Zur Einstimmung auf die jeweilige Mission wird Euch eine kleine FMV-Sequenz dargeboten. Danach geht es los, ausgerüstet mit einer 9-mm-Pistole und Motion-Detector. Zusätzlich könnt Ihr noch Pulse Rifles (eine Art MG), Smartguns, Flammenwerfer, Granaten und den Auto-Mapper einsammeln. Selbstverständlich gibt es hin und wieder Medi-Paks, Extra-Munition für die verschiedenen Waffen (die übrigens auch "auf Vorrat" mitgenommen werden kann, wenn die betreffende Waffe sich noch nicht in Eurem Besitz befindet) und Un-

verwundbarkeits-Schutzzüge zu entdecken. Oftmals müssen Schalter für Türen oder zum Abstellen von heißen Dampffontänen gesucht und an bestimmten Orten umgelegt werden, damit Ihr an anderer Stelle weiterkommt. Nicht selten befinden sich wichtige Orte hinter zerstörbaren Mauern. Abgespeichern könnt Ihr erst nach vollständig gelösten Levels, ausruhen im Spiel ist nicht angesagt – schlaue Aliens finden Euch auch, wenn Ihr auf der Stelle verharrt. Die verschiedenen Schwierigkeitsstellungen erlauben es z.B. auf Wunsch mit "Bullet Tracers" zu spielen, d.h. die Kugeln finden ihr Ziel von alleine, wenn Ihr nur ungefähr in die Richtung des Aliens zielt, oder im "Death Match-Mode" (Feinde sind wieder da, wenn Ihr einen Raum nochmals betretet). Gute Licht- und ausgezeichnete Soundeffekte verstärken zu-

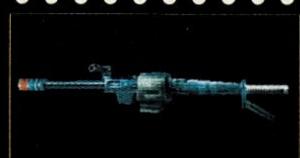
sätzlich den sehr positiven ersten Eindruck. Die Musik wurde von Bob Scumaci (hat unter anderem schon für Fleetwood Mac gearbeitet) und Steve Root fabriziert (letzterer ist nicht so sehr berühmt, hat laut Acclaim-Angaben aber immerhin einen "Barbara Streisand Song rearranged"). Damit das Rumgelatsche in düsteren Gängen nicht zum drögen Einmalei wird, hat ein spezielles "Mapping-Team" bereits seit 1 1/2 Jahren am Levelaufbau gefeilt und sich genau überlegt, an welcher Kreuzung welche Feinde auftauchen und wie stark diese im Verhältnis zu den davor besiegten Aliens sein sollen. In der Endphase haben 17 Leute unter Fergus' Aufsicht nur am Map-Designs gearbeitet. Insgesamt sind 55 Leute für die Entstehung von *Alien Trilogy* verantwortlich. Wenn Ihr diese Zeilen lest, wird das Spiel von Probe gerade nach New York ins Acclaim-Headquarter zum Final Testing geschickt. Für die allerletzte Fehlersuche benötigen sechs Leute nochmals eine Woche. Danach muß Sony/London seinen Servus darunter setzen, bevor in Österreich dann "unsere" Pal-CDs gepreßt werden, die, hopefully, bis Anfang März den Handel erreichen. Das für die Vorversion so hilfreiche - Mega-Cheat-Menü-Passwort "8CCL81M" (=ACCLAIM), das alle Anwesenden auch gleich klammheimlich notierten, taucht definitiv nicht in der finalen Version auf. Ab September darf Probe aber die ersten Cheats durchsickern lassen.

P.S.: Eigentlich war uns außerdem eine kleine Sneak-Preview von NBA Jam 3 versprochen worden, nur dummerweise hat sich die CD auf dem Weg von Glen Cove, NY nach Croydon bei London etwas verspätet... *ds*

Auch bei AT die PSX-üblichen Nebel- und Explosionseffekte



Die gesamten Bewegungen Eurer Feinde wurden mit dem aufwendigen Motion-Capture-Verfahren in Acclaims New Yorker Hauptquartier aufgenommen. Das eigentliche Spiel programmierte Probe dann in Croydon bei London.





Spektakuläre Bilder bietet die Kamera hinter dem Tor



Gleich schiebt die Nummer 16 den Puck ins Tor

Nachdem Electronic Arts den Konsolenmarkt der Sportsimulationen in den letzten Jahren mit Hits wie *FIFA Soccer* und *NHL Hockey* monopolisierte, möchte sich Sony zumindest auf der Playstation ein kräftiges Stück vom Kuchen abschneiden. Die Chancen stehen zumindest für *NHL Face Off* gar nicht so schlecht, denn EA hat kürzlich entschieden, *NHL Hockey'96* für PSX und Saturn nicht zu veröffentlichen, so daß erst Ende 96 mit einer EA-Hockey-Version für 32-Bit zu rechnen ist. Dank der NHLPA-Lizenz treten alle 26 NHL-Teams mit aktuellen Spielern an. Für fast alle Akteure hält das Programm ein Photo samt statistischen Daten bereit. Neben den obligatori-

Eishockey Pur NHL Face Off



Das Programm speichert umfangreiche Statistiken für den Liga-Modus ab. Auf Wunsch geht's auch isometrisch zur Sache.



schen Playoffs und Freundschaftsspielen könnt Ihr auch eine komplette NHL-Saison durchspielen. Fouls und Abseits lassen sich an- und ausschalten, die Spieldauer bestimmen und der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen Eurem Können anpassen. Auf überflüssigen Schnickschnack wie Schlägereien und Kommenta-

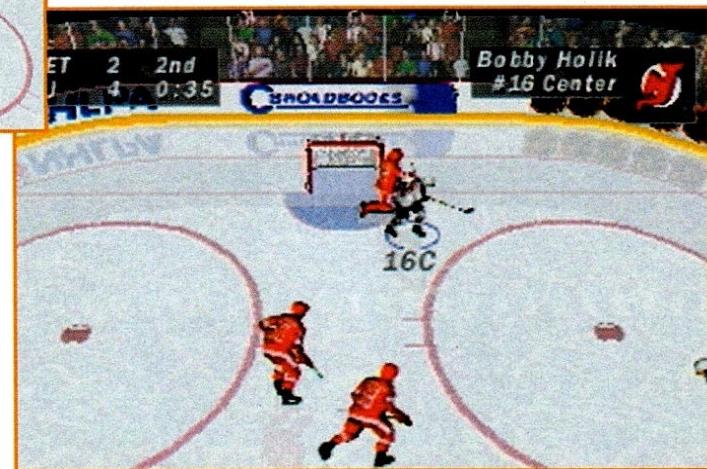
toren haben die Entwickler klugweise verzichtet. Auf dem Spielfeld stehen Euch vier Perspektiven zur Auswahl, zwei horizontale, eine vertikale und eine isometrische Ansicht. Per Memory Card speichert Ihr Eure Spielstände.

rz



super

„Hut ab Sony, was EA trotz jahrelanger Erfahrung nicht für die Playstation hinkriegt, schafft der Neuling im Softwaresektor gleich auf Anhieb. *NHL Face Off* ist eine

In dieser Kameransicht spielt sich *NHL Face Off* am besten

erstklassige Eishockey-simulation, die alles bietet, was Fans sich erwarten. Ausgezeichnete Grafik und kluge Kameraführung sorgen für genügend Übersicht auf dem Eis. So gelingen Alleingänge ebenso wie brillante Spielzüge über mehrere Stationen. Eure computergesteuerten Mitspieler verhalten sich sehr intelligent, im Angriff steht z.B. meist ein Stürmer am langen Eck, um den Puck ins Tor zu schieben. Obwohl nur zwei Tasten für den Angriff zur Verfügung stehen, läßt die Steuerung keine Wünsche offen. Sogar die von EA bekannten One-Timer lassen sich bei *NHL Face Off* exakt ausführen. Eishockeyfans sollten *NHL Hockey '96* nicht nachtrauen und sich stattdessen auf *NHL Face Off* freuen.“

System: Playstation

Spieldaten:

Eishockeysimulation

Megabit: CD

Hersteller: Sony Int. Sports

Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

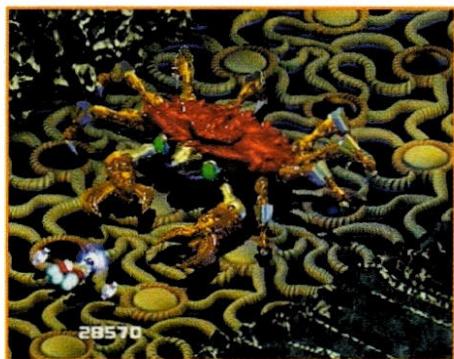
Grafik: 78%

Musik: 66%

Soundeffekte: 70%



Spielspaß **84%**



Beinahe klassisch: Der Krabbenendgegner wird ohne Smartbombs zum Problem



Die Feuerwalze räumt ein kurzes Stück des Weges auf

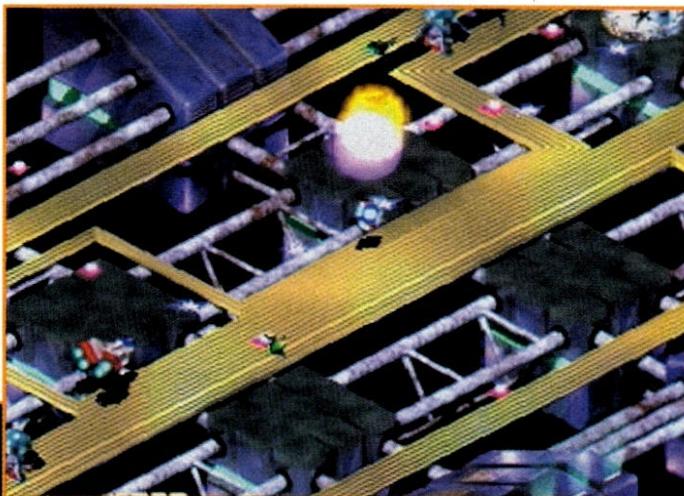


Gut, daß ich den Schutzschild habe. Das Auftauchen der Würmer sollte man kennen.

Alle waren gierig, als *Viewpoint* als limitierte Auflage für das Neo Geo erschien. Über eine ganz ordentliche Mega-Drive-Umsetzung führt nun der Weg auf die Playstation. Das Spiel blieb dabei vom Prinzip und vom Aufbau her unberührt. Lediglich die Grafik und der Sound (sprich: die Musik) wurden verbessert. Untergründe und Feinde haben nun metallischen Glanz, ein Render-Intro versteht sich auf der Playstation ja von selbst. Für die wenigen, die noch nie etwas von *Viewpoint* gehört haben, hier noch einmal, um



was es geht: *Viewpoint* ist ein Shoot'em Up in isometrischer Ansicht (Altgediente werden sich stark an Zaxxon erinnert fühlen). Der Bildausschnitt scrollt dabei automatisch. Feinde trudeln in verschiedensten Formationen auf Euch zu und werden mit Standardschuß oder aufladbarem Power-Laser (wie in *R-Type*) von der Platte geputzt. Hinzu kommen drei verschiedene Smart-Bombs, die durch farbige Kugeln symbolisiert werden. Durch Auflesen eines weiteren Extras erhaltet Ihr zwei Sidekicks, die ebenfalls Standardschüsse absetzen



Metallglanz und transparente Explosionen sind die grafischen Neuerungen. Standesgemäß gibt's ein Render-Intro.



und Feinde bei Kontakt niedermachen. An einigen Stellen muß die Landschaft erst durch gezielten Beschuß geändert werden, um weiter fliegen zu können. Am Ende jedes Levels sieht Ihr Euch dann einem monströsen Endgegner gegenüber, der an bestimmten Stellen getroffen oder Stück

für Stück zerlegt werden muß. Verliert Ihr ein Leben, erhaltet Ihr ein dreistelliges Paßwort, mit dem Ihr am letzten Rücksetzpunkt (zwei bis drei pro Level) wieder einsteigen könnt. js



Auch die schicke Stahlgrafik ändert wenig an der Tatsache, daß *Viewpoint* alt ist. Was den Testredakteuren damals noch den Mund offenstehen ließ, sieht heute gerade noch "ganz nett" aus. Vergleicht man *Viewpoint* mit *In The Hunt* oder *R-Type 3* erscheint auch die Playstation-

Umsetzung spielerisch etwas dünn. Klar, auch diese Version enthält die knallharten Stellen, an denen man sich über die Continues freut. Allerdings ist das meistens der Fall, wenn Ihr schier endlos auf einen "normalen" Gegner ballern müßt, bevor dieser klein beißt. Gerade hier zeigt sich die Schwäche des Playstation-Joypads. Um mit den Feinden auch nur einigermaßen aufzuräumen, müßt Ihr extrem schnell auf die Feuertaste hämmern. Dazu wäre ein solides Joyboard weit besser geeignet (Auto-Fire-Joypads taugen hier nix, da die Schußfrequenz nicht stimmt und der Power-Laser nicht aufgeladen werden kann). Mit dem Joypad, habt Ihr sehr schnell zu viele Feinde auf dem Schirm und müßt eine der seltenen Smartbombs verheizen. Kurzum: *Viewpoint* ist grafisch schön, spielerisch gut aber sauschwer.

**System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD**

Hersteller:

Visuell Concepts/EA

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

**Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9**

Preis: ca. 130 Mark

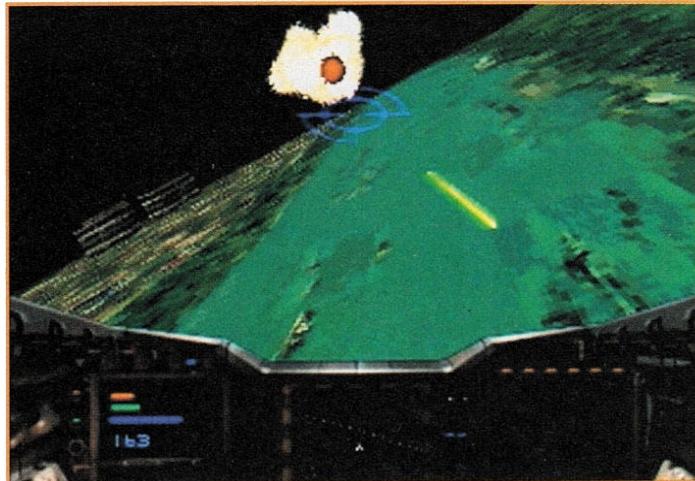
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 69%

Musik: 75%

Soundeffekte: 63%

Spielspaß 70%



Ein feindlicher Jäger löst sich in seine Bestandteile auf



Wer sich zu nahe an Explosionen heranwagt, verliert Energie

Eine ganze Armada von Alien-Kampfschiffen überfällt die Erde aus dem Hinterhalt. Die Abwehrflotte der Erde wird völlig überrascht und bereits am Boden zerstört. Die Zukunft der Menschheit wäre spätestens hier beendet, gäbe es nicht eine experimentelle Kampfstaffel, die noch einsatzfähig ist. Am Steuerknüppel einer dieser High-Tech-Fighter müßt Ihr 15 haarsträubende Missionen überstehen, bevor Ihr Euch als Held feiern lassen dürft. Das Flottenkommando konfrontiert Euch prinzipiell mit zwei unterschiedlichen Auftragsarten. Da sind zum einen die reinen Kampfaufträge zur Verteidigung der guten alten Mutter Erde. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der

Assault Shockwave

für weiteren Ärger sorgen. Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Meilen. Zur besseren Orientierung könnt Ihr auf einem kleinen Radarschirm Eure Marschroute und alle Gegnerpositionen verfolgen. Zwei Waffenarten

laden zum Pulverisieren ein: Wer der Laserkanone nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jägd gehen. Schild und Treibstoffanzeige sollten stets im Auge behalten werden, da sonst der Absturz folgt.

ws
gleich die "Operation-Jumpgate"-Scheibe bei. Im direkten Vergleich gibt es zwischen den beiden 32-Bit-Versionen keine großen Unterschiede festzustellen. Die feindlichen Polygonschiffe fliegen auch dem Sony-Piloten nur so um die Ohren. Die schlichte 3D-Pracht wird durch reichlich Soundeffekte (im feinsten Dolby Surround) und mit abwechslungsreichen Videoclips weiter aufgewertet. Auch technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren: Das Scrolling ist flott, und auch bei großer Feinddichte kann kein Ruckeln ausgemacht werden. Es macht jede Menge Spaß, im Sauseschritt über Planetenoberflächen zu düsen und dabei hemmungslos zu "lasern". Shockwave kann sich jeder ambitionierte Space-Combat-Freak beruhigt zulegen.



Spätere Einsätze führen Euch auf unterschiedliche Planetenoberflächen. Über 50 Minuten Video sind auf zwei CDs verteilt.

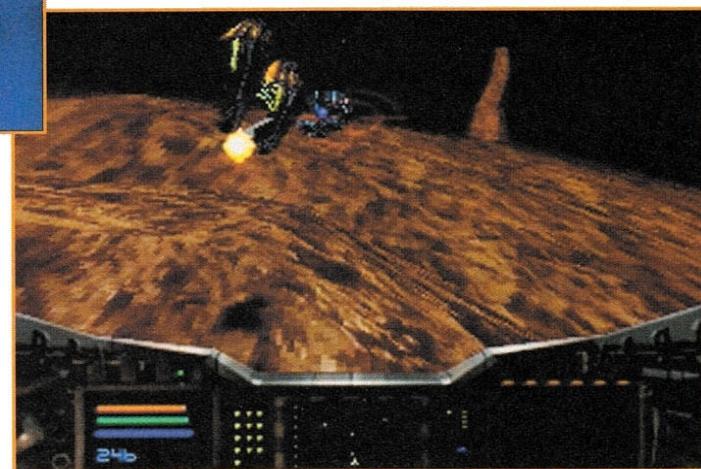


gut

„EA zeigt sich von seiner großzügigen Seite: Wurden 3DO-Besitzer mit der Shockwave: Mission-CD erneut zur Kasse gebeten, liegt der Playstation-Verpackung



Einsatzpläne sind Missionen auf fremden Planeten, was bei der 3DO-Version als Zusatzdisk Operation: "Jumpgate" separat erhältlich war. Damit das Pilotenhandwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich feindliche Jäger an Eure Fersen, die



Ein weiterer Alien im Fadenkreuz: Jetzt heißt es schnell zu sein

System:	Playstation
Spieldtyp:	3D-Ballspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Features:	Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	60%
Musik:	79%
Soundeffekte:	68%

Spiel-spaß **73%**



Aus der Entfernung trifft sogar Papi ins Tor



Die sogenannte Zwergeperspektive von ganz weit oben

Nach Warners *Striker'96* und EAs *FIFA Soccer'96* folgt mit Konamis *Goal Storm* schon die dritte Fußballsimulation innerhalb kürzester Zeit für die Playstation. Ein Ende ist noch nicht abzusehen, denn Laguna verspricht uns immer noch *Championship Soccer*, Sony möchte sich mit *Power Soccer* ein Stück vom Kuchen abschneiden, und Gremlin hofft auf *Actua Soccer*.

Goal Storm präsentiert sich natürlich im aktuellen 32-Bit-Gewand mit (englischer) Sprachausgabe und gerenderten Spielern, deren Bewegungsabläufe echten Kickern abgeschaut wurden und die dementsprechend sehr realistisch wirken. Zur Auswahl stehen nur zwei Spielmodi,

Dritter im Bund *Goal Storm*



Oben: Die etwas dürftige Halbzeitstatistik
Links: Alle Mannschaften treten mit fiktiven Spielern an



Freundschaftsspiel und Hyper-Cup. Euer Team wählt Ihr aus 26 Ländervertretungen, Clubmannschaften fehlen leider völlig. Alle Teams treten nicht mit aktuellen Spielern an, die Namen lassen sich auch nicht ändern. Die Spielstärke des Computers lässt sich in drei Stufen bestimmen, Ihr dürft aber auch zu zweit gegen einander antreten. Im Match

selbst verändert Ihr mit Select die Perspektive, alle Feuerstellen sind mit verschiedenen Aktionen belegt. In der Verteidigung wechselt die Kontrolle automatisch zu dem Akteur, der dem Ball am nächsten steht. Per Memory Card speichert Ihr Eure Cup-Ergebnisse ab (drei Blöcke).

rz
auf den Spielspaß auswirken. Exzellente Grafik und realistischen Sound bieten sie alle, deshalb werden Kleinigkeiten beim Spieldesign und zusätzliche Optionen besonders wichtig. Grundsätzlich spielt sich *Goal Storm* flott und ohne große Probleme, im Gegensatz zu *FIFA Soccer* bieten alle Perspektiven gute Übersicht. Ich verstehe allerdings nicht, warum man z.B. bei gegnerischen Einwürfen den eigenen Akteur nicht bewegen kann. Mit nur zwei Spielmodi, 26 Nationalmannschaften und ohne Clubmannschaften kann man heutzutage niemanden mehr hinterm Ofen vorlocken. Bei EAs *FIFA Soccer* darf Ihr aus 59 National- und weit über 100 Clubteams auswählen. Deshalb gibt's auch kein Classic für *Goal Storm*, den es mit mehr Features durchaus verdient hätte.

„ 32-Bit-Fußballsimulationen unterscheiden sich fast nur noch in Details, die sich allerdings ziemlich



super



Ein böses Foul des italienischen Verteidigers

System:	Playstation
Spieletyp:	Fußballsimulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1 bis 2
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	52%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß **76%**

Du willst

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES

Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1:..Geld sparen!



mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **Selbst** in die Hand.
Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über
8 Mark - und den Weg zum Kiosk. Übrigens:
Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2:..Superstark!



mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden!
Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt
nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das
Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3:..es lohnt sich!

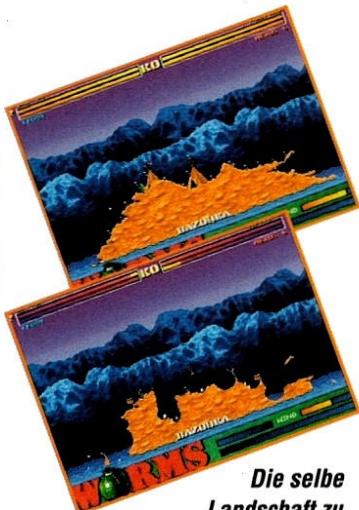


mit dieser Karte!

Du lässt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser
werben! Und Dein Partner kassiert dafür ein
Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2**,
die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer
des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit
alten Bekannten und vielen brandneuen Level.
Na dann viel Spaß!



Du
hast
2
TOP
Level



Die selbe Landschaft zu Beginn des Spiels und zehn Minuten später

Das Team 17 hat eine steinalte Spielidee neu aufbereitet. Im altehrwürdigen "Artillerieduell" ging's drum, den Gegner zu beschließen, wobei man die ballistischen Flugbahnen der Geschosse möglichst genau vorausplanen mußte, um überhaupt zu treffen. Im großen und ganzen ist dies auch das Spielprinzip von *Worms*. Ihr steuert ein vierköpfiges Team aus schwerbewaffneten Regenwürmern durch zufällig erzeugte Landschaften und versucht, bis zu drei gegnerischen Teams den Garaus zu machen. Gespielt wird Zug um Zug, wobei sich die Teams abwechseln und auch die einzelnen Würmer immer nur der Reihe nach dran kommen. Wenn jeder Mitspieler einen einzelnen Wurm steuert, können also bis zu 16 Leute mitspielen. Um einen Wurm zu töten, gibt's drei Möglichkeiten: Entweder Ihr bugsiert ihn seitlich aus dem Spielfeld, läßt ihn im Wasser oder in der Lava (je nach Le-

Pech für die "Lost Boys" – soeben ist der letzte Wurm in den schmuddeligen Fluten versunken. Was so ein kleiner Schubser nicht alles bewirken kann, tsts...



Wenn alle noch so schön dicht stehen, lohnt sich der Airstrike richtig

Kraterparty

Worms



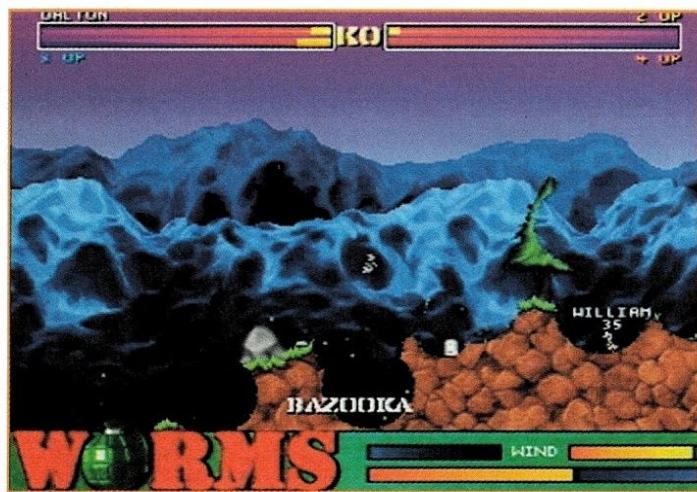
vel) absaufen, oder Ihr zieht ihm durch mehrere Treffer alle Hitpoints ab. Geschieht letzteres, packt der



Die Umgebung generiert der Prozessor nach dem Zufallsprinzip. Wenn Euch die Insel gefällt – "Pause" drücken und Zahlen-Code notieren.



Unglückswurm seinen Zünder aus, verabschiedet sich artig und jagt sich selbst in Luft (und beschädigt dabei Umstehende). Insgesamt stehen Euch 14 Waffen (plus drei Extrawaffen) zur Verfügung, um Eurem Gegner Schaden zuzufügen. Preßlufthammer und Schweißbrenner sind allerdings eher dafür gedacht, Euch durch unwegsames Gelände zu bohren. Generell lassen sich die Wummen und Sprengkörper in drei Klassen einteilen. Leichtere Waffen ziehen bei einem Volltreffer 30 Punkte ab, mittlere 50 und schwere Geschütze sogar bis 75 Hitpoints. Die größte Zerstörungskraft hat eine Stange Dynamit, die Ihr dem Gegner vor die Füße legt und dann schleunigst Land gewinnt. Wählt Ihr vor dem Spiel den "Banzai-Mode" aus, haben alle Explosionen die Größe dieses Krachers. Schüsse und Explosionen reißen entsprechend große Löcher in die Landschaft und katapultieren Getroffene je nach Einwirkungswinkel durch die Luft. So lassen sich (unter eventueller Mitwirkung einiger Minen) Kettenreaktionen erzeugen, die mehrere Würmer auf einen Schlag auslöschen. Befördert Ihr zwei Würmer oder mehr auf einmal ins Jenseits, wird Euch diese zumeist spektakuläre Aktion im Replay noch einmal vorgeführt. Ab und zu fällt auch mal eine Extrawaffe vom Himmel. Wer den Container aufliest, erhält dann ein besseres MG, die fürchterlich heftige Banana-Bomb oder das total verrückte explodierende Schaf. Spielen mehrere menschliche Kontrahenten, so wird das Joypad bei jedem Zug weitergereicht. Zur besseren Übersicht könnt Ihr Eurem eigenen Team und auch jedem Wurm seinen Namen geben (und abspeichern). Ebenso sind Zeitlimits, Munitionsmen-

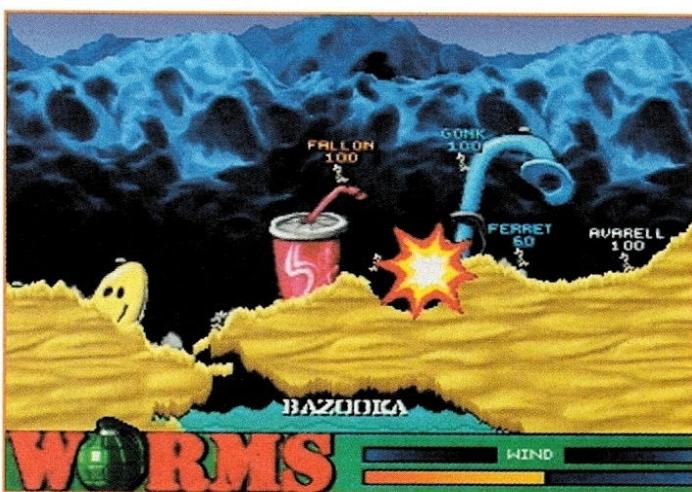


Gut getroffen vollführen die Würmchen die erstaunlichsten Sprünge

gen und eine Menge anderer Optionen einstellbar, mit denen Ihr das Spiel nach Lust und Laune beeinflussen könnt. Zu Spielbeginn gibt's gerenderte Filmchen, die Euch auf unterhaltsame Weise mit einigen Waffensystemen bekannt machen. js



„ Zugegeben, das Spielprinzip ist echt asbach, die Aufbereitung der Idee ist allerdings derart gelungen, daß man Worms getrost als Highlight einstufen kann. Ich muß allerdings gleich dazusagen, daß sich das Teil nur mit menschlichen Mitspielern wirklich lohnt. Gegen den Computer machen die möglichen Fisematenten einfach nicht so viel Spaß. Kämpfe gegen den Prozessor eignen sich allerdings hervorragend zur Übung. Ihr merkt schon, Worms ist wieder eins von den Spielen, deren Spaßquotient viel mit Schadenfreude zu tun hat. Es gibt einfach nichts schöneres, als einen Gegner mit hämischem Grinsen und einem klitzekleinen Schubser von der Klippe in die Fluten zu befördern (Noo!). Die Waffensysteme sind gut ausgeklügelt und mit den einstellbaren Optionen lassen sich diverseste



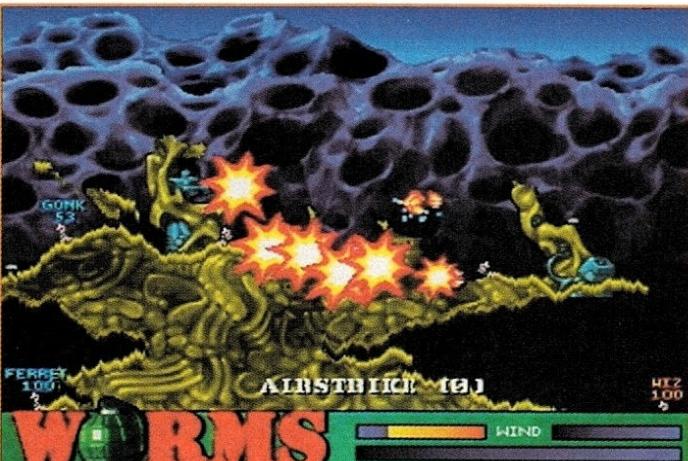
Hier war wohl eine Beach-Party in Gange, bevor die Würmer kamen



Varianten von "Nahkampf only" bis "totale Verwüstung im Raketenregen" realisieren. Das Schöne an Worms ist auch, daß man für Multi-Player-Action keinen Link-Schnickschnack mit mehreren Konsolen braucht. Eine Kon-



In der Render-Trickfilmen werden Euch einige Waffensysteme nähergebracht, hier das MG (mit Ladehemmung).



Keiner von meinen in der Nähe? Dann wird flächendeckend gebombt.

OUCH! Die Banana-Bomb verwüstet ganze Landstriche. Wer öfters getroffen wird, ist schnell einen Wurm los. Die Namen der Würmer sind Euch überlassen.

sole, ein Joypad, eine CD (plus 'ne Speicherplatte auf der Playstation), und damit hat sich's. Bis Ihr die ganzen Eigen- und Gemeinheiten des Spielablaufs draufhabt, werden zwar ein paar Stunden vergehen, dann steht Wutausbrüchen und schadenfrohen Lachsalven aber nichts mehr im Weg. Bei uns verstaubt inzwischen sogar das sonst so stark beanspruchte Bomberman-Modul im Regal. Wenn Rob mit einem Regenwurmgrinsen im Gesicht in der Tür steht, ruht die Arbeit und im Spieleszimmer wird's laut. Auch wenn Worms grafisch nicht so viel hergibt, mit der Idee, den schnuckeligen Animationen und den röhrenden Soundeffekten ist das fröhliche Würmerschießen ein echter Geheimtip. **„**

System: Sony Playstation/
Sega Saturn

Spieletyp:
Geschicklichkeits-Denkspiel

Megabit: CD

Hersteller: Team 17

Testversion: Dynatex

Spieler: 1 bis 16

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 64%

Musik: 46%

Soundeffekte: 70%

Spielspaß **85%**



Der Zweispielermodus ist verdammt spannend (oben bei der PSX-Version)

Hebe und seine Freunde Oh Chan, Jennifer und Sukezaemon sind in Japan allesamt schon Sympathieträger und Hauptdarsteller in einer bekannten Zeichentrickserie. Hier tauchen die Knuddeltierchen in Form von Hintergrundbildern, als Zuschauer bzw. im Storymode auch bei kleinen Zwischensequenzen auf. In Eurem Spielfeld fallen wie bei allen Tetris- oder Puyo-Puyo-Klonen farbige Steine (mit Gesichtern, Popoons genannt) von der Decke. Besagte Popoons bestehen immer nur aus zwei Gliedern. Berühren sich vier gleichfarbige Popoon-Be standteile in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen, dann zerplatzt die ganze Reihe, darüberliegende Steine rutschen nach – wer kennt sie nicht, die Geschichte von der Kettenreaktion? Bei der PlayStation-Version können derartige Zerplatzaktionen Special-Moves auslösen, die dann dem Gegner im Zweispielermodus unangenehm viele unpassende Extrasteine bescheren etc. Je nachdem, in welchem Modus Ihr spielt, tummeln sich außer-

In Japan hat die Hebe-Gang einen viel größeren Stellenwert, als hierzulande, wo eigentlich kein Hahn nach ihnen kräht.

Die Saturn-Umsetzung kann mit den schöneren Explosionen bei Kettenreaktionen aufwarten. Außerdem heben sich die Popoon-Steine hier besser vom Hintergrund ab.



Was 'n blöder Name!

Hebereke Popoitto

dem noch diverse Einer-Steine (Poro-Poros) in den Spielfeldern, die sich zum Teil sogar recht hektisch bewegen, wohl um das Eingeschlossenen werden in eine Vierer-Reihe mit anschließendem gemeinsam Zerplatzen zu vermeiden. Manche Popoon-Steine blitzen auch beim Herunterfallen. Diese "Blinker" können dann als Joker eingesetzt werden, die jede angefangene Reihen zum Zerplatzen bringen. ds



Im Story-Mode stellt Euch der Computer vor verschiedene Aufgaben, nach deren Bewältigung kurze Zwischensequenzen erscheinen (siehe unten)



station-CD mit fetzigen Themen, die in die Richtung von Rotterdam Nation bzw. wipE-out gehen, aufwarten. Dafür explodieren SAT-Popoons wenigstens schön groß in den Bildschirm hinein, wie bei Hebe auf dem SNES. Wer diese Version schon hat oder gar vor noch längerer Zeit ein Dr. Robotnik's Mean Bean Machine fürs MD an Land gezogen hat, der braucht die 32-Bit-Umsetzung nicht. Trotz des geringen Unterschiedes zu 16 Bit bleibt Hebereke aber ein guter Clone. ,

System: Playstation

Spieletyp: Tetris-Klon

Megabit: CD

Hersteller: Sunsoft

Testversion: Laguna

Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 47%

Musik: 65%

Soundeffekte: 43%

Spiel-spaß **69%**

System: Saturn

Spieletyp: Tetris-Klon

Megabit: CD

Hersteller: Sunsoft

Testversion: Laguna

Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption, Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 48%

Musik: 50%

Soundeffekte: 43%

Spiel-spaß **65%**





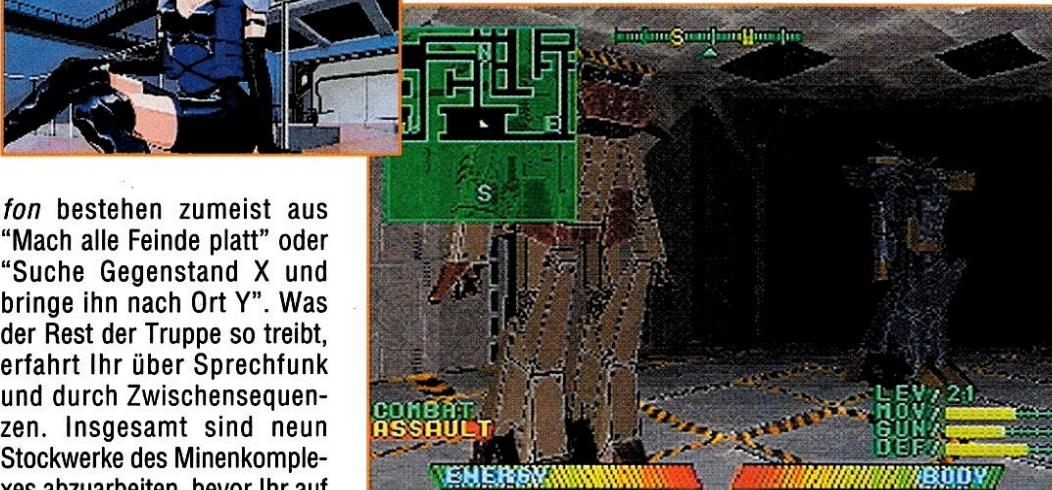
Gib ihm! Gegen wildgewordene Wach-Roboter hilft großes Kaliber.

Als blutjunger Anfänger schließt Ihr Euch einer Mech-Pilotentruppe an, die mysteriöse Vorgänge in einer Bergbaukolonie zu klären gedachten. Euer Griffon VF-9 ist allerdings kein Mech im alten (FASA-)Stil, sondern einer dieser japanischen Plastikbomber, die nicht zuletzt durch ihre Transformierbarkeit berühmt wurden. So hat auch Eure Kiste drei verschiedene Einsatzzustände. Im Cruise-Mode könnt Ihr (quasi komplett zusammengefaltet) schnell durch die verwinkelten Gänge zischen. Der Assault-Mode (halbhoch) ermöglicht kompletten Waffeneinsatz bei passabler Manövriertbarkeit, wobei die volle Feuerkraft nur im aufgeklappten Combat-Mode zur Verfügung steht. Eure Missionen in Space Griffon bestehen zumeist aus "Mach alle Feinde platt" oder "Suche Gegenstand X und bringe ihn nach Ort Y". Was der Rest der Truppe so treibt, erfahrt Ihr über Sprechfunk und durch Zwischensequenzen. Insgesamt sind neun Stockwerke des Minenkomplexes abzuarbeiten, bevor Ihr auf ein Happy End mit Eurer weiblichen Truppengefährtin hoffen könnt. Munition, Schild und Energie werden durch aufgesammelte Extras aufgefrischt, wer hinter jedes Türchen schaut, findet auch Reparatur-Kits und bessere Bewaffnung. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Mucke gibt's im Spiel keine. js



Euer Kumpel hat sich in einen Zombie verwandelt und geht auf Euch los

fon bestehen zumeist aus "Mach alle Feinde platt" oder "Suche Gegenstand X und bringe ihn nach Ort Y". Was der Rest der Truppe so treibt, erfahrt Ihr über Sprechfunk und durch Zwischensequenzen. Insgesamt sind neun Stockwerke des Minenkomplexes abzuarbeiten, bevor Ihr auf ein Happy End mit Eurer weiblichen Truppengefährtin hoffen könnt. Munition, Schild und Energie werden durch aufgesammelte Extras aufgefrischt, wer hinter jedes Türchen schaut, findet auch Reparatur-Kits und bessere Bewaffnung. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Mucke gibt's im Spiel keine. js



Eure Kumpanen seht Ihr nur selten in voller Lebensgröße



Die Level sehen toll aus, nur ist in den schönen Gängen wenig los

Oiner isch ämmr dr A... Space Griffon



geht so

„Zuerst erzähl' ich Euch mal, was es an Space Griffon auszusetzen gibt und dann sage ich Euch, warum ich nicht weiß, wieso es mir trotzdem gefällt. Am ehesten läßt sich das Teil mit Kileak The Blood vergleichen, obwohl's ja bei Space Griffon keine Zeitlimits gibt. In den nicht übermäßig großen Levels ist nicht viel los, die Drei-Morph-Phasen-Geschichte ist eher eine Behinderung, als

eine Bereicherung, und durch das weitsichtige Radar ist Space Griffon nicht gerade als spannend zu bezeichnen. Die Datenbank mit den Feinddaten ist überflüssig, acht Blocks große Spielstände sind eine Frechheit, und die Grafik hat so ihre ganz eigenen Macken. Das Gelaber über Funk und die Zwischensequenzen öden schnell an, wer den Käse überspringt, verpaßt jedoch die eine oder andere wichtige Information. Soweit, so schlecht – es war von den Programmierern sicher nicht beabsichtigt, aber ich kann mich bei ein paar Space Griffon-Levels prima entspannen, ohne mich zu langweilen. Wer von einem Mech-Spiel nicht gerade Action erwartet, kann sich mit Space Griffon ganz gut die Zeit vertreiben, ein Muß ist es jedoch keineswegs.“

System: Playstation
Spieldtyp: Labyrinthspiel mit etwas Action

Megabit: CD

Hersteller: Atlus

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 4

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 68%

Musik: 26%

Soundeffekte: 60%



Spielspaß **54%**



Mit List und Tücke kommt Ihr auch an die gut versteckten Extras



Im Zwei-Spieler-Modus stellt sich schnell 'raus, wer der Beste ist

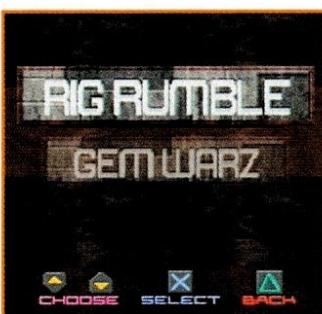
Endlich ist die Videospiele-Hardware soweit, daß sich dreidimensionale Landschaften in Echtzeit berechnen lassen. Folglich schießen 3D-Spiele derzeit wie Pilze aus dem Boden. Ein ebensolches ist *Assault Rigs*. Ihr nehmst in einem virtuellen Kampfpanzer Platz und versucht, den Levelausgang lebend zu erreichen. Dafür gibt's allerdings zwei Bedingungen: Erstens muß Ihr eine vorgegebene Anzahl von Kristallen aufsammeln, bevor sich der Ausgang öffnet und zweitens gilt es das Zeitlimit einzuhalten. Zudem sind die meisten Levels mit mobilen Feinden, stationären Geschützen und Minen verseucht. Dagegen hilft nur pure Feuerkraft. Um die Eure zu verbessern sucht Ihr nach Waffenextras, die Euch das Umschalten auf Laser, Streu-

Panzerschlacht Assault Rigs

Gefahrenzone beamen. Für's Rumstehen bleibt meist wenig Zeit, da alle zerblasenen Feinde nach kurzer Zeit wieder auftauchen (was man von Schildextras und Munition leider nicht behaupten kann). Je nach per-

sönlicher Vorliebe entschiedet Ihr Euch zu Beginn des Spiels für einen von drei Panzern, die sich in Schnelligkeit und Schildstärke unterscheiden. Nach jedem Level wird entweder ein vierstelliges Paßwort notiert oder abgesichert. Für den Zwei-Spieler-Modus benötigt Ihr die komplette Link-Ausrüstung. Dann könnt Ihr in frei wählbaren Szenarien im Head-To-Head-Modus ermitteln wer von Euch der beste, gemeinste und treffsicherste Panzer-Pilot ist. *js*

bau meist undurchsichtig und das Zeitlimit erzeugt mehr Frustration als Spannung. Durch die wiederauferstehenden Feinde plus Zeitlimit werdet Ihr durch die Levels getrieben und habt wenig Zeit, die 3D-Umgebung zu genießen. Lieber wär's mir gewesen, wenn die Feinde totblieben und man für schnelle Levelbewältigung Extras erhalten würde. Mehr Spaß macht's, wenn Ihr *Assault Rigs* per Link-Ausrüstung zu zweit gegeneinander spielt. Ein menschlicher Gegner ist immer noch das spannendste, was einem in einem Videospiel entgegenkommen kann. Nun ja, wer auf Action steht und sich gern hetzen läßt, kann sich mit *Assault Rigs* 'ne Weile lang vergnügen. Besonders schwer ist das Spiel aber nicht. **„“**



Witzige Waffensysteme wie die "Sentry Gun" würzen das Spiel und sorgen für Spannung



gut

schuß, Raketen und dergleichen mehr ermöglichen. Neben diesen Waffen-Goodies gibt's frische Schildenergie und Teleports, die Euch bei Bedarf schnell aus der



In der Draufsicht erkennt Ihr Hinterhalte

System: Playstation
Spieltyp: Actionspiel mit Strategieanteil
Megabit: CD
Hersteller: Sony Int. Ent.

Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 67%
Musik: 65%
Soundeffekte: 65%

Spiel-
spaß **70%**

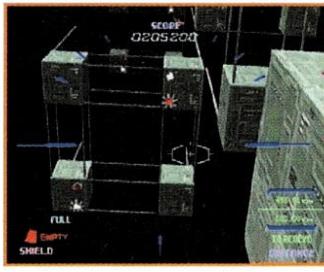
Vor genau fünf Jahren tauchte Namcos revolutionärer Space Combat-Automat erstmals in den Spielhallen auf. Wie üblich haben sich die Entwickler der Heimversion wieder eine nette Story einfallen lassen: Im unendlichen Weltraum der fernen Zukunft ist zwischen zwei Völkern ein furchtbarer Krieg ausgebrochen. Die böse Seite der Kriegsparteien hat sich vorgenommen, das gesamte Universum einzunehmen und baute zu diesem Zweck ein schwer bewaffnetes Raumschiff in der Größe eines Planeten. Nun befindet sich der künstliche Stern



Tolle Explosionseffekte verwöhnen das Auge

Krieg der Polygone Starblade α

"Red Eye" mit seiner gesamten Kampfflotte im Anflug auf Euren Heimatplaneten. Ihr sitzt im Cockpit eines Abfangjägers, der lediglich mit einer Lasergun bestückt ist. Heldenhaft schießt Ihr Euch den Weg durch feindliche Sternenkreuzer und Asteroidenfelder frei. Danach nehmst Ihr Kurs auf "Red Eye", um im tiefen Inneren den Hauptreaktor abzuballen, was letztendlich zur totalen Zerstörung führt. ws



Komplexe Polygonbauten versperren Euch die Flugbahn



geht so

„ Nach einiger Wartezeit hat Starblade α nun auch eine Flugbahn in unsere Ladenregale gefunden. Neben dem Originalmode, der einfache Farbpolygone verwendet, steht eine grafisch aufgepeppte Texture-Mapping-Variante zur Auswahl. So schön's auch aussehen mag, durch den linearen Spielablauf besteht keine Möglichkeit, die Flugrichtung Eures Fighters zu beeinflussen. Ihr düst praktisch auf unsichtbaren Schienen über riesige Sternenkreuzer und komplexe High

Tech-Aufbauten hinweg. Alles, was von Euch noch abverlangt wird, ist ein zielgenauer Umgang mit dem Fadenkreuz und dazu ein ermüdungsfreier Daumen. Das banale Spielprinzip ist sicherlich nicht jedermann's Sache, birgt aber dennoch (allein wegen der Optik) einen gewissen Reiz in sich. „

System: Mega CD
Spieldtyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 78%
Musik: 62%
Soundeffekte: 40%

Spiel-spaß **61%**

neues aus der redaktion: seit vier Wochen leidet unsere playstation unter permanentem wurmbefall

Bereits lange Zeit vor der offiziellen Playstation-Markteinführung in Japan zeigte SCE auserwählten Entwicklern eine Demo-Sequenz von *Philosoma*. Allerdings gab es damals nur die qualitativ brillanten Rendersequenzen zu sehen, in dem viele das eigentliche Game vermuteten. Erst nach einem knappen Jahr offenbarte sich, was wirklich hinter dem Hype-Ballerwerk steckt: Im Spiel selbst finden sich neben gewöhnlichen horizontal und vertikal scrollenden 2D-Passagen auch "Oldie"-Sequenzen im Zaxxon-Stil und *Nova*-storm ähnliche 3D-Einlagen,



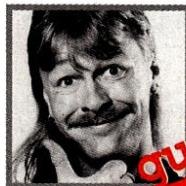
Hier ein Schnappschuß aus dem 3D-Level

Hollywood-Shooter Philosoma

in denen Ihr Euer Schiff mal von hinten oder (Achtung das ist wirklich neu!) auch mal von vorne seht. Die Alien-Formationen samt Endgegner weisen in den vier kurzatmigen Levels keine extravaganten Formen auf und könnten dabei ohne Unterbreitung jedem x-beliebigen Shoot'em-Up entsprungen sein. Waffentechnisch habt Ihr jederzeit Zugriff auf vier verschiedene Standard-Schussarten. ws



Feine Pixel-Details sucht man bei Philosoma vergebens



gut

„ Fantastisch gut schaut es ja aus, das Vorzeige-Shoot'em-Up von Sony höchstpersönlich. Doch damit meine ich aber ausschließlich die gerenderten Filmsequenzen, die wirklich einsame Spitzenklasse sind. Das eigentliche Hauptspiel allerdings ist grafisch nicht übermäßig toll und ohne jegliche Überraschungen. Mit Memorycard spielt man *Philosoma* innerhalb weniger Stunden durch. Das Leveldesign ist zwar nicht der absolute Überknaller schlechthin, spielt sich aber

trotzdem angenehm flüssig. Nach ausgiebigen Diskussionen habe ich mich dann doch noch zu dieser überdurchschnittlichen Wertung hinreißen lassen. Mein Fazit: Ein technisch ansprechendes Ballerspiel, dem es leider an Originalität und Spielwitz mangelt. „

System: Playstation
Spieldtyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SCE
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Memory-Save
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 78%
Musik: 66%
Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß **69%**



Auch auf den roten Saurier-Sirup müßt Ihr nicht verzichten



Feuer am Vulkan: Sauron gibt wie immer sein Bestes

Nachdem alle 16-Bitter bereits mit einer Umsetzung bedient wurden, dürfen sich nun PS-Besitzer mit den tonnenschweren Urzeit-Viechern vergnügen. Gleich zu Beginn gibt es ein kurzes Intro zu bewundern, das eigens für die 32-Bit-Versionen angefertigt wurde. Sieben prähistorische Monsterrecken streiten sich erneut um den begehrten Saurierthron. Unter den Fightern befinden sich zwei imposante T-Rex, ein gefräßiger Raptor, ein Triceratops und drei mutierte Steinzeitkollegen, die keiner Rasse angehören. Mit vier belegten Buttons und Pad-Kombinationen fördert Ihr wie gewöhnlich diverse Spezialattacken zu Tage. Jeder der Fighter verfügt über vielfältige

Jurassic Fight Primal Rage



Energiebalken, von dem jeder Kämpfer zehrt, bis dem Kontrahenten der Saft ausgeht. Bei "Endurance" darf Ihr ein Team aus vier Dino-Kämpfern zusammenstellen. ws



„Unglaublich! Time Warner hat es tatsächlich geschafft, Primal Rage nahezu identisch zum Automaten für die Playstation umzusetzen. Sämtliche Special- und Finishing-Moves, die einem beim großen Vorbild den „ani-



Wie im Original dienen die Zuschauer als Pausensnack. Alle Sprites haben auf dem Screen eine beachtliche Größe.



Angriffstechniken. Zwei Balken geben Aufschluß über die verbleibende Lebensenergie und die körperliche Verfassung Eures Kolosse. Wie nicht anders zu erwarten, bietet die PS-Fassung neben dem obligatorischen VS-Modus zwei neue Optionen. In "Tug of War" gibt es nur einen durchgezogenen

Eiskalte Special-Moves sind das Markenzeichen von Blizzard

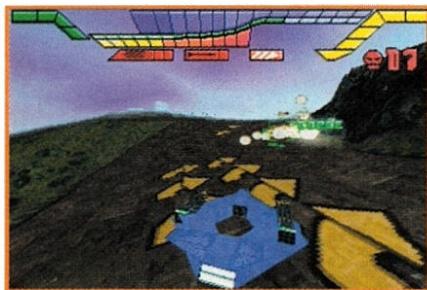
malischen" Spielspaß liefern, kann man unverändert in der Sony-Variante anwenden. Neben der ansonsten hervorragenden konvertierten Stop-Motion-Technik wurden leider einige Animationsphasen schlichtweg unter den Tisch gekehrt, was sich zum Glück ausschließlich bei den Siegersequenzen bemerkbar macht. Außerdem wirken alle Hintergründe und Spielfiguren farblich etwas kontrastärmer als beim Original. Ansonsten findet man jedes kleinste Detail wieder; auch die imposante Größe der Dino-Sprites konnte beibehalten werden. Unterm Strich bleibt ein interessantes Beat'em Up übrig, das zwar nicht die spielerische Klasse der brandneuen Capcom-Prügler erreicht, aber dennoch für einige unterhaltsame Spielstunden sorgt.

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: TWI
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

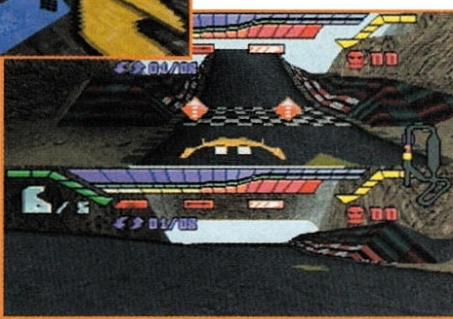
Grafik: 69%
Musik: 60%
Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß **74%**

Merkwürdig – erst dachte ich, Bullfrog wolle mit der Saturn-Version einen *Wipeout*-Konkurrenten aufstellen. Jetzt gibt's aber die 1:1-Umsetzung für die Playstation. Wieder heizt Ihr über neblige Strecken und versucht, den Gegnern mit Waffengewalt den Sieg zu enteilen. Unterschiede im Vergleich zur Saturn-Variante exi-



Viel Nebel am nahen Horizont. *Hi Octane* bietet den spätesten Bildaufbau aller Rennspiele und wird im Duell reichlich langsam.



stieren kaum. Ihr findet dieselben Strecken, dieselben Flitzer, die selben Waffen und dieselben Optionen vor. Der einzige Unterschied: Im Zwei-Spieler-Modus wird die Playstation noch etwas langsamer als der Saturn. Musikalisch werdet Ihr ebenfalls mit denselben drei Techno-Tracks versorgt, wie schon auf Segas Kiste. js

Driver's Seat *Hi Octane*



„Tja Leute, da seh ich aber schwarz. Auf dem Saturn hatte *Hi Octane* mangels einer *Wipeout*-Umsetzung noch eine Chance, auf der Playstation kann *Hi Octane* gegen den *Psygnosis*-Renner nicht ganz anstinken. Die Grafik ist schwächer, die drei Techno-Tracks sind keine Konkurrenz und die Spielbarkeit liegt auch hinter *Wipeout*. Der einzige Vorteil: Der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen (langsam, aber vorhanden). *Hi Octane* ist ein gutes Spiel, aber

die Konkurrenz ist stärker und sieht weit besser aus. Wer *Wipeout* zuhause hat, kann auf Bullfrogs Flitzer verzichten, wer *Wipeout* noch nicht besitzt, sollte sich beide anschauen und selbst urteilen. Ich bin fast sicher, daß das Urteil zu *Hi Octane*'s Un- gunsten ausfällt.“

System: Playstation
SpieleTyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features:
Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 64%
Musik: 62%
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß **68%**

Sony PSX

Loaded	94,90
Viewpoint	94,90
Assault Rigs	99,90
Fifa Soccer '96	99,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	94,90
Air Combat	89,90
Twisted Metal	94,90
Tekken	89,90
Rayman	89,90
Wipe Out	84,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh.	84,90
Rapid Reload	84,90
Ridge Racer	84,90
Kileak The Blood	84,90
Lone Soldier	94,90
Viewpoint us	99,90
Defcon 5 us	94,90
Primal Rage us	104,90
Gex us	99,90
Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil u. 1 Joypad	559,00
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90

Sega Saturn

Mystery Mansion	119,90
Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	94,90
Panzer Dragoon	89,90

N.B.A. Jam T.E.	99,90
Clockwork Knight II	89,90
Daytona USA	99,90
Digital Pinball	84,90

Video CD Karte	319,00
Lenkrad	106,90
Adapter us/dt/jp	49,90

3DO	
Need for Speed	89,90
Blade Force	89,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Space Hulk	89,90
Panzer General	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Comm. III	89,90
Syndicate	79,90

PC CD-ROM	
Magic Carpet II	84,90
Fade to Black	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	79,90
Ascendancy	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90
Perfect General	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Alien Trilogy	89,90
Indy Car II	94,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Centhof)
36037 Fulda

0661-77726 Fax 0661-77736

Mo.+Fr. 11.00-18.00, Di. bis Do. 11.00-19.00, Sa. 12.00-15.00

Spiele testen für Playstation, Saturn, 3DO und die neuesten Demos vom PC können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden.

Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

So langsam kommt auch für den Saturn der Rennspiel-nachschub richtig ins Rollen. In *High Velocity* scheucht Ihr japanische Mittelklasseflitzer über kurvenreiche Bergstrecken in Nippons Hinterland. Dazu entscheidet Ihr Euch für einen von sechs Rennen, die sich in Handling, Abzug und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Im King Battle durchfahrt Ihr alle drei Strecken in sechs Schwierigkeitgraden und beiden Richtungen. Schlägt Ihr den computergesteuerten Kontrahenten wird dieses Rennen als gewonnen im Saturn-RAM eingetragen. Sieger seid Ihr aber erst,



Fahrt lieber alleine, im Duett wird *High Velocity* langsam

Wer bremst ... verliert **High Velocity**

wenn Ihr alle 36 Eintragungen habt. Im Zwei-Spieler-Modus entscheidet Ihr Euch zuerst für den vertikal oder horizontal geteilten Bildschirm. Dann habt Ihr die Möglichkeit, Euren Lieblingswagen im Tuning-Shop ordentlich aufzubohren. Im Time Trial darf ebenfalls getunt werden, Bestzeiten werden mit Spielerkürzel abgespeichert. Im Rennen habt Ihr die Wahl zwischen der Cockpit-Perspektive oder der Heckansicht Eures Boliden. Crashes verursachen keine Schäden, Ihr könnt Euch durch geschicktes Manövrieren sogar anschubsen lassen. Natürlich könnt Ihr in den Options auch zwischen manueller und automatischer Schaltung wählen, wobei die handgeschalteten Renner wie üblich ein wenig schneller sind. Zum Spiel ertönt Stromgitarren-Sound. js



„So feine Grafik hätte ich von Atlus nicht erwartet. Die Steuerung ist zwar nicht ganz ausgereift, die Streckenoptik gehört jedoch zum Besten, was der Saturn derzeit zu bieten hat. Die Flitzer sind allerdings nur solo flott unterwegs. Im Duett geht die Geschwindigkeit arg in die Knie. Außerdem hätte man sich das Bremspedal sparen können. Bremst Ihr, seid Ihr sofort auf 60 Meilen runter, dengelt Ihr in die Fahrbahnbegrenzung, fällt Ihr selten unter 80. Stellt Ihr die Bremsen

auf „weich“ geht's, nur gibt's im eigentlichen Wettkampf kein Tuning. Das sind die kleinen Schwächen, die *High Velocity* das „Super“ verwehren. Ansonsten kann man das Teil nämlich als „gelungen“ bezeichnen und allen Rennspielfans zumindest ein ausgiebiges Probespiel empfehlen.“

System: Saturn
Spieldtyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Atlus
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 80%
Musik: 50%
Soundeffekte: 56%



Spiel-spaß **66%**

neues motto: "nur ein toter wurm ist ein guter wurm" (wenn es kein earthworm ist)

Neo-Geo-Besitzer prügeln sich bereits seit Monaten im Sunsoft-Universum herum. Wie beim Original, stehen Euch auf der Saturn-Version alle acht Sternenfighter zur Auswahl. Jeder der Kämpfer verfügt über das gewöhnliche Spektrum an Standardschlägen und natürlich einer ansehnlichen Special-Move-Palette: Das Schmuddel-Monster "Gunter" z.B. spuckt mit Vorliebe riesige Feuerfontänen auf seine Gegner. Eine weitere Persönlichkeit stellt das niedliche Bunnygirl "Roomi"



Gunters "Breath"-Move hat's in sich

Roomis zeigt voller Stolz ihren Rabbit Blow

Universal Warriors **Galaxy Fight**

dar, die mit ihrer anschwellenden Megafaust den restlichen Space-Cowboys das Fürchten lehrt. Auch Musafar macht sich mit seinem hydraulischen Dampfhammer einen durchschlagenden Namen. *Galaxy Fight* wird mit vier Buttons gesteuert, die genug Spielraum für nette Combo-Moves geben. Als Kampfschauplätze dienen zahlreiche Planetenkulissen, die mit witzigen Natur- und High-Tech-Themen aufwarten. ws



„Wenn man nicht gerade ausgesprochener Prügelspiel-Fan ist, wie Kollege Ralph und ich es sind, gibt es kaum gute Gründe, warum man *Galaxy Fight* unbedingt in seiner Sammlung aufnehmen muß. Gebotenen wird witzig aufbereitete 2D-Grafik, nette Specials, annehmbare Animation – und das war's dann auch schon. Außerdem kann ich Sunsoft zu dieser Konvertierung nur beglückwünschen: Wie konnten die Jungs es nur schaffen, ein 16-Bit-Spiel originalgetreu auf eine 32-Bit-

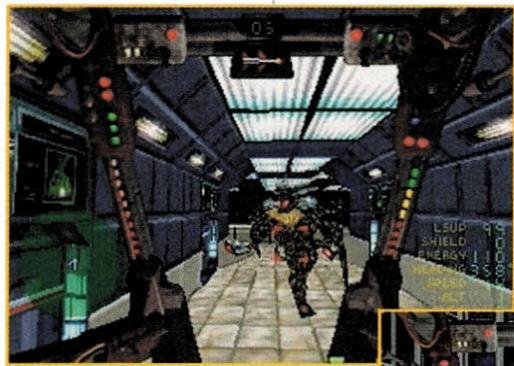
Konsole umzusetzen, und das ohne jegliche Verbesserungen? Nun gut, sei's drum, wer für seinen Saturn noch ein knackiges Beat'em-Up im konventionellen 2D-Stil sucht, liegt mit *Galaxy Fight* genau richtig. Solltet Ihr aber schon X-Men in Eurem Regal stehen haben, lohnt der Kauf wirklich nicht.“

System: Saturn
Spieldtyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

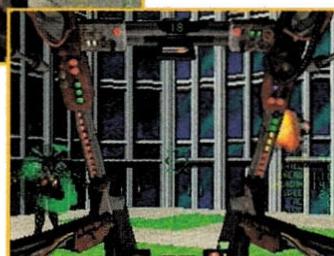


Spiel-spaß **66%**

Krieg der Welten Ghen War



Links: Ein Ghen stürmt frontal auf Euch zu. Unten: Auch in den Flugsequenzen scrollt die Grafik schnell und flüssig.



Das Sonnensystem wurde von kriegerischen Außerirdischen, den sogenannten Ghen, angegriffen. In Eurem Kampfanzug stellt Ihr Euch der Invasion entgegen und sollt die Aliens auf verschiedenen Territorien besiegen. In knapp 20 Leveln auf dem Mars, dem Mond und der Erde gilt es bestimmte Missionen zu erfüllen, um den Eindringlingen ein Bein zu stellen. Euer Anzug ist zu diesem Zweck mit mehreren Waffensystemen ausgerüstet – z.B. Laserkanonen, Granaten, Minen und Raketen. Am linken Bildschirmrand zeigt Euch ein Radarschirm die nähere Umgebung mit allen Gegnern und Items. Auf der Karte hinterläßt Ihr eine blaue Spur in den Gegendn, die Ihr schon durchsucht habt. In allen Spielabschnitten könnt Ihr Euch innerhalb des jeweiligen Quadranten völlig frei in der detailliert gerenderten Landschaft bewegen. Nach jeder Stufe speichert das Programm automatisch Euren Spielstand ab.

der schon seit einiger Zeit auf dem PC-Markt zu beobachten ist. Leider machen flüssige Grafiken allein noch kein gutes Spiel und so fehlt es auch Ghen War in erster Linie an durchdachtem Design und Spielwitz. Es kommt nie die unheimliche Spannung auf, die einen z.B. bei Alien vs. Predator fesselt. Nach einiger Zeit nervt die endlose Ballerei nur noch, auch unterschiedliche Missionen sorgen nicht für die dringend benötigte Abwechslung. Die aus Film- und Renderszenen bestehenden Zwischensequenzen könnten auch aus einer Sci-Fi-Serie stammen und sind noch das Beste an Ghen War.

”

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 81%
Musik: 60%
Soundeffekte: 71%

Spiel-
spaß **63%**



geht so

” Jetzt bricht sie wohl langsam über uns herein, die Welle der 3D-Spiele. Die neuen 32-Bit-Konsolen mit ihrer Grafik-Power sorgen für den gleichen 3D-Boom,

Achtung FREAX !!

Die neueste Hardware für euch aus Hong Kong !

SYSTEME FÜR
SNES & SMD & U64

UPGRADES ERHÄLTLICH !

INFOS, PREISE &
PROSPEKTE
unter

TEL: 0 71 71-8 15 15
BBS: 0 71 71-8 15 54

WARP * Inh. Markus Stubenvoll
Heubacherstr. 44 * 73529 Schwäb. Gmünd

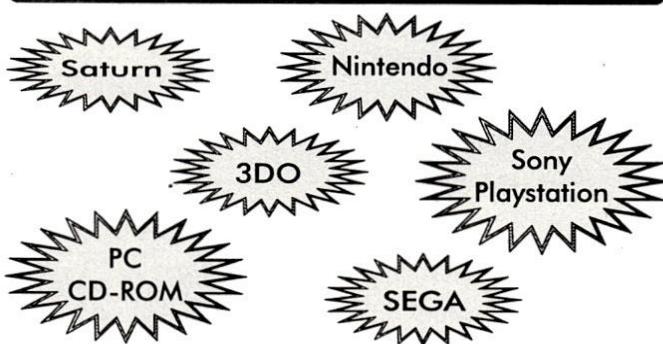
MAGIC

Entertainment Center

Computer- & Videospiele Vertrieb
...online with the future

**An- und Verkauf
von
gebrauchten Spielen**

Über 1500 Spiele zur Auswahl!!



Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

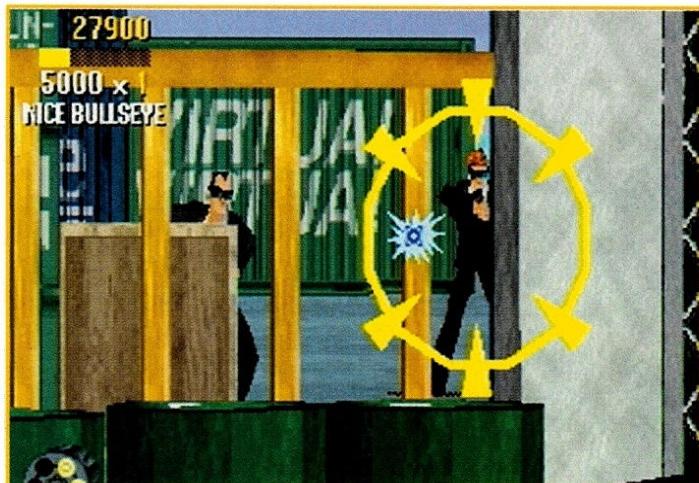
Moerser Str. 61

47198 Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr



Per Plastik-Magnum nehmst Ihr die Ganovengilde ins Visier



Farbringe signalisieren, daß neues Kanonenfutter im Anmarsch ist

Keine Frage, Polygone sind das Aushängeschild der Next-Generation-Konsolen. Eine Grafikkunst, die allen voran, Segas Eliteprogrammierer in fast allen Genres mit am erfolgreichsten anwenden. Auch *Virtua Cop* besteht aus Tausenden dieser rechenintensiven Objekte, das Ganze verpackt in einer spannenden Krimi-Story, die in einem Intro vorgestellt wird. Schließlich läuft alles auf folgendes hinaus: Ihr spielt den Superpolizisten, einen der besten der Stadt, um auf den Straßen etwas bleihaltiges Recht zu sprechen. Mit beigelegter Plastik-Knarre (im Sega-Labor "Stunner" getauft) bereinigt Ihr Hafendocks, verwickelte Lagerhäuser, säubert Büro-

Polygon-Bohnen *Virtua Cop*

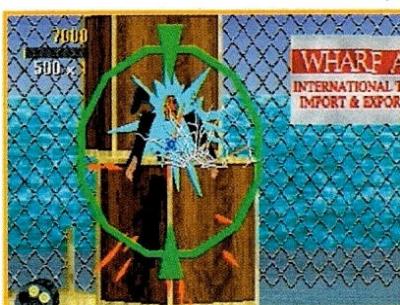
seine fünf Leben verbraten. Per Fadenkreuz zielt Ihr auf die Halunken. In der Landschaft tauchen gelegentlich Minisymbole auf, die bei einem Treffer für neue Waffen wie z.B. Schrotflinte, Magnum oder MGs sorgen. Weiterhin gibt's

Zusatzherzen und andere interessante Utensilien, die das Leben Eures Helden beträchtlich verlängern. *Virtua Cop* kann man mit Joypads oder Stunners auch zu zweit spielen. ws



Super

dimensionale Polygon-Gauner geballert – Was sicherlich den einen oder anderen engagierten Jugendschützer wieder aus der Reserve locken wird. Grafisch ist die Saturn-Umsetzung eine Klasse für sich und zieht mit dem Automatenbruder fast gleichauf. Der Spieler hat wirklich das Gefühl, bei einer dramatischen Gangsterjagd dabei zu sein. Filmreife Kameraschwenks mit superflüssigem Zoom-Scrolling geben den göttlichen Rest zur perfekten Action-Illusion. Allerdings währt das Vergnügen nur für recht kurze Zeit: Geübte Scharfschützen haben die CD binnen einer Woche durchgespielt. Dadurch schlitterte *Virtua Cop* knapp am begehrten Classic-Prädikat vorbei. Auch der nach dem Durchspielen anwählbare Mirror-Mode kann daran nichts mehr ändern. "



Mit filmreichen Kamerazooms wandert Ihr ohne Ladeunterbrechung durch virtuelle Gangsterszenarios



Wird versehentlich eine Geisel getroffen, gibt's ein Leben weniger

gebäude und ein Baustellen- gelände von bewaffneten Gangstern. Insgesamt fünf Treffer kann Eure kugelsichere Weste abhalten. Des weiteren heißt es aufgepaßt, daß Ihr nicht aus Versehen eine arme Geisel trifft, was ein Leben kostet und den Bonusmultiplikator zurücksetzt. Denn wer zu hektisch handelt, hat bald alle

System: Saturn
Spielertyp: 3D-Shoot'em-Up

Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2

Features: High-Score-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 80%
Musik: 70%
Soundeffekte: 51%

Keine Spiel-
spaß-Wertung
wegen übler Gewaltsszenen



Aliens haben sich einer Bergbaukolonie auf einem Saturnmond bemächtigt und fallen nun über den Rest des Sonnensystems her. Logisch, ein Held muß her. Im Nachfolger von *Total Eclipse* nehmst Ihr wieder in Eurem Fighter Platz und zerbröseln alles, was nicht zur Landschaft gehört. Die Unterschiede zum Vorgänger sind nette Zwischenfilmchen (mit Claudia Christian aus "Babylon 5"), abwechslungsreichere Landschaften und neue Waffen. Diesmal



Grafisch hat der Total-Eclipse-Nachfolger stark zugelegt. Insgesamt ist Solar Eclipse abwechslungsreicher.



Schimpf mich! Solar Eclipse

habt Ihr kein Treibstofflimit mehr, folglich bringen abgeschossene Feinde auch keine Energie. Was Ihr zum Leben braucht, muß aufgelesen werden. Unterwegs erhaltet Ihr immer wieder taktische Tips von Eurem Wingman und zwischendrin den obligatorischen Anschuß vom Commander, dem Eure Heldenaktionen so gar nicht passen. Habt Ihr eine Mission geschafft, wird automatisch abgespeichert (gottseidank). js



Mit den Zwischensequenzen, dem Render-Kram und der neuen Grafik hinterläßt Solar Eclipse einen insgesamt dichteren Eindruck als sein Vorgänger. Technische Schwächen gibt's kaum, lediglich das "Rollen" Eures Fighters läßt Euch die Kontrolle schnell entgleiten. Leider sind einige Stellen im Spiel so angelegt, daß Ihr ohne dieses Feature nicht auskommt. Da hilft nur üben, üben, nochmals üben. Ja, Solar Eclipse ist was für Hartgesottene. Unerfahrene Ballerspieleinstiger wer-

den zwar von der Grafik und der Action beeindruckt sein, sind aber mit den nötigen Kontrollen schnell überfordert. Wer sich zutraut, 30 harte Level ohne größeren Frust abzuarbeiten, kann sich getrost an Solar Eclipse heranwagen. Es bietet auch für Total-Eclipse-Fans Neues. ,

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up

Megabit: CD

Hersteller:

Crystal Dynamics

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 76%

Musik: 48%

Soundeffekte: 70%



Spielspaß 68%

GAMEBUSTERS

Ihr Spezialist für Pc & Videospiele

Osterreich Österreich

0662 / 626 026

Alpenstrasse 18 * A-5020 Salzburg

Super Nintendo

	Theme Park (komplett in Deutsch)
Addams Family Values	1.049,- Turrican 2
Asterix & Obelix	1.049,- Urban Strike
Batman Forever	959,- WWF Wrestlemania Arcade
Beavis & Butthead	899,-
Big Sky Trooper	929,-
Blackhawk	599,- Asterix 2
Bomberman 3	959,- Batman Forever
Boogerman	799,- Comix Zone
Casper	999,- Demolition Man
Cut Throat Island	929,- Donald in Maui Mall
Demolition Man	899,- EXO Squad
Dirt Racer FX	989,- Fifa Soccer '96
Donald in Maui Mall	1.049,- Flintstones - The Movie
Donkey Kong Country 2	1.049,- IMG International Tour Tennis
Frank T. Big Hurt B.	929,- Judge Dredd
Green Latern	999,- Light Crusader
Illusion of Time	899,- Mario Basler Soccer
Jungle Strike	899,- Mega Bomberman
Judge Dredd	989,- Micromachine 2
Killer Instinct	1.099,- NBA live '96
Lost Vikings 2	799,- NHL Hockey '96
Mario All Star Classic	599,- PGA Tour Golf 3
Mario Kart Classic	599,- Primal Rage
Mario World 2 (Yoshi's Island)	899,- Revolution X
Mickey & Minnie	1.099,- Road Rash 3
Mr. Tuff	899,- Schlümpfe
NHL Hockey '96	899,- Shining Force 2
Pinocchio	1.049,- Sonic 1 & 2 + Dr. Robotnik
Revolution X	929,- Spiderman vs X-Man
Scooby Doo	929,- Star Trek: Deep Space Nine
Secret of Evermore	899,- Story of Thor
Star Trek: Deep Space Nine	999,- WWF Wrestling Arcade

SEGA Saturn

899,-	Battlemorph CD
1.049,-	Blue Lightning CD
959,-	Saturn Grundgerät o. Spiel
999,-	Antennenkabel
929,-	Arcade Racer Lenkrad
	Backup Memory Card
	Joypad Saturn
799,-	Aftermath
929,-	Aliens
899,-	Bug
799,-	Caspar
899,-	Championship Pool 2
899,-	Cyberia
699,-	Descent
999,-	Konami Soccer
799,-	Myst (komplett in Deutsch)
899,-	NBA Jam Tournament
899,-	Overkill
929,-	Panzergeneral
799,-	Pebble Beach Golf
899,-	Primal Rage
699,-	Raven Projekt
799,-	Rayman
729,-	Real Yumeme (komplett in Deutsch)
999,-	SEGA Rally
929,-	Shinobi X
699,-	Streetfighter - Movie
799,-	The Horde
1.049,-	Virtua Racing
899,-	
799,-	
899,-	Jaguar Grundgerät
999,-	Jaguar CD-Rom
949,-	Jaguar Joypad

Atari Jaguar

2.390,-	Syndikate (komplett in Deutsch)
2.390,-	Waterworld
399,-	Wing Commander 3

Sony Playstation

799,-	Playstation Grundgerät
799,-	Playstation & 1 Spiel
799,-	Action Replay PSX
699,-	Joypad Sony PSX
799,-	Maus Sony PSX
399,-	Memory Card Sony PSX
5.599,-	AD&D Forgotten Realm
5.999,-	Aliens
499,-	Assault Rigge
1.049,-	Baseball (Konami)
729,-	Basketball 3D
979,-	Caspar
799,-	Championship Pool 2
799,-	Crazy Ivan
899,-	Cyberia
779,-	Descent
579,-	Destruction Derby
799,-	Extreme Sports
799,-	FIFA Soccer '96
749,-	Kileak the Blood
779,-	NHL Hockey '96
799,-	Overkill
749,-	Panzergeneral
679,-	Raven Projekt
799,-	Streetfighter - Movie
799,-	Twisted Metal
749,-	Virtual Snooker
759,-	Warhammer Fantasy B.
799,-	Waterworld Action
799,-	Wipe Out
799,-	WWF Arcade

Bestellannahme 0-24 Uhr - Gratis-Gesamtpreisliste anfordern! - Für nicht angenommene Ware berechnen wir pauschal 150,- ÖS. Unfreie Sendungen werden nur nach telefonischer Vereinbarung angenommen. Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten per Post 50,- ÖS zzgl. Nachnahme, ab 2.000,- ÖS versandkostenfrei. EMS auf Anfrage. Händleranfragen erwünscht.



Cyclops Megastrahl lässt sogar Superman vor Neid erblassen



Omega Red verteilt hier ordentlich Peitschenhiebe



Uff, der Magenschwinger hat gesessen



Oben seht Ihr einen "X-Special-Move" – ausgeführt von Wolverine. Auch der rechte "Special" ist nicht von schlechten Eltern.



Children of the Atom

X-Men



Spieldaten aus der berühmten Marvel-Gilde geben sich die Ehre, um ihre spektakulären Punch and Kick-Künste zu demonstrieren. Darunter tummeln sich bekannte Comic-Persönlichkeiten wie "Wolverine", "Cyclops" und "Iceman", die bereits den einen oder anderen Konsolenauftritt schon hinter sich gebracht haben. Wie bereits bei vielen 2D-Prüglern, befindet sich unter der normalen Energieleiste ein sogenannter Power-Up-Balken, der sich langsam auffüllt, sobald Ihr den Gegner trefft. Führt Ihr bei vollem Balken eine bestimmte Spezialattacke aus, erscheint ein dickes gelbes "X" auf dem Bildschirm, das die erfolgreiche Ausführung eines "Super-X-Moves" signalisiert. Der Kampf findet sogar stellenweise in der Luft statt, sei es, daß Ihr eine Etage nach unten flutscht oder per Aufwärtshaken

ungewollt ein Stockwerk nach oben befördert werdet. Nichts Neues auch hinsichtlich der angebotenen Optionen: Vor Spielbeginn entscheidet Ihr, ob Ihr im "Arcade", "Survival", "Group Battle" oder "Versus"-Modus gegeneinander antretet. Wer noch etwas ungebütt ist, wählt automatisches Blocken – Fortgeschrittene hingegen erhöhen die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen. Auch mit der Move-Palette werden alle passionierten Street Fighter-Kenner sofort zurecht kommen, wobei natürlich auch viele neue Moves dabei sind. ws

tes sind einen Tick kleiner geraten. Trotzdem nehmen alle Marvel-Figuren eine imposante Größe auf dem Bildschirm ein und sind zudem wunderschön animiert. Auch spielerisch gibt's an X-Men wenig auszusetzen, wenngleich Experten sofort feststellen werden, daß die Street Fighter 2-Truppe wieder maßgeblich an dem edlen Werk beteiligt war. Die Steuerung ist hervorragend und die Motivation, beide Endgegner zu Gesicht zu bekommen, sehr hoch. Das Kampfgeschehen wird durch stimmungsvollen Sound unterstützt, was erheblich zum Spielvergnügen beiträgt. Fanatische Beat'em-Up-Anhänger im allgemeinen und Comic-Verehrer im besonderen werden mit X-Men ihre wahre Freude haben. „



Super

„ Der Automat genießt in Fankreisen einen exzellenten Ruf und das nicht ohne Grund: Unzählige Combo-Move-Varianten, abwechslungsreiche Backgrounds und einfallsreiche Charaktere lockten den Spieler immer wieder ans Joypad zurück. Die Saturn-Umsetzung gleicht dem Spielhallenoriginal bis auf den letzten Pixel, lediglich die Spri-

System: Saturn
Spieldaten: Beat'em-Up

Megabit: CD

Hersteller: Capcom

Testversion:

Dynatex, Galaxy

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue,

Save-Funktion

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 79%

Musik: 62%

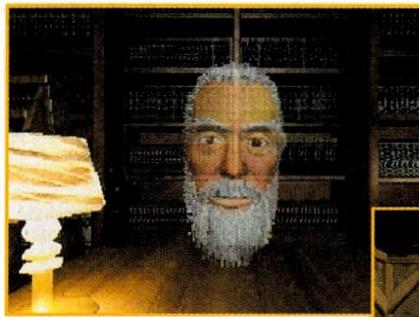
Soundeffekte: 69%



Spiel-spaß **83%**

Hausdurchsuchung

Mystery Mansion



Mit Geisterköpfen wird Konversation betrieben. Tarot-Karten geben nützliche Hinweise.



Ein geheimnisvolles altes Haus ist Schauplatz dieses düsteren Adventures. Mysteriöse Gestalten mit dunkler Vergangenheit bevölkern den Ort des Geschehens. "Mike" und "Jun" müssen das Geheimnis um das Haus der versunkenen Seelen lüften. Es kristallisiert sich heraus, daß in *Mystery Mansion* ein Mörder sein Unwesen treibt. Ihr nehmt dabei die Rolle von "Jun" ein. Der alte Hausherr zieht Euch zur Aufklärung heran, da Ihr als einziger Normalsterblicher über die besondere Fähigkeit verfügt, alle herumgeisternden Wesen zu sehen und mit ihnen sprechen zu können. Auf vorgegebenen Bahnen erforscht Ihr zahlreiche Räume und untersucht sie genau, nehmt Gegenstände auf oder plaudert mit den Bewohnern, die in der physischen Form von Schmetterlingen erscheinen. Neben Auskünften werden Euch Fragen gestellt, die Ihr dann mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. Da eine falsche Antwort schnell zum Tode führen kann, solltet Ihr recht häufig den Spielstand speichern – sicher ist sicher.

ws



Zeitgemäße Grafik, eine anfangs spannende Story und dazu deutsche Sprachausgabe schaffen im ersten Augenblick ein nettes

Adventure-Ambiente. Aber mit ein bißchen Beharrlichkeit und oberflächlichem Herumsuchen spielt sich *Mystery Mansion* sehr schnell durch. Das Spielprinzip ist dann so reizvoll wie das Liebesspiel der afghanischen Termite im Morgenrot. Gewiß, das Ganze findet zwar in einer flotten 3D-Texture Mapping-Umgebung statt, aber viel spannender wird der Mega-CD-Aufguß dadurch auch nicht. Zu einfache Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Grafik-Adventure einen uninspirierten Gähn-Animator der kurzweiligen Art. Statt Grusel regiert nach einer knappen Stunde Spielzeit frustrierende Langweile. „

System: Saturn
SpieleTyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features:
Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 55%
Musik: 49%
Soundeffekte: 62%

Spielspaß **51%**

PC CD-ROM
 SEGA SATURN
 SONY PLAYSTATION

Achtung!!! Neue Hotline
02 34 / 173 02
PRIMAL GAME
 PG
 !!!Fordert unsere Preisliste an!!!
 Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b in 44787 Bochum
 Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM, Irrtümer und
 Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
ANIMES, MANGA

Toleranz
 zeigt sich im
Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.
Friedrich-Naumann-Stiftung,
 „Toleranz“,
 Königswinterer Straße 409,
 53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER
 FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

TOP-PREISE



SUPER NINTENDO **SONY PLAYSTATION**

ACTION REPLAY MK 3	109.00	3-DLEMMINGS	88.95
ADAMS FAMILY VAL (A)	89.95	BATTLE ARENA THOSHINDEN	84.95
ART OF FIGHTING	69.95	DESTRUCTION DERBY	89.95
ASTERIX & OBELIX	119.00	FIFA SOCCER 96	89.95
BATMAN FOREVER	99.00	KRAZY IVAN	88.95
BUBSY 2	129.00	MADDEN 96	89.95
CASPER	124.95	NOVASTORM	89.95
DAFFYDUCK-THE MARVIN MI.	94.95	PANZER GENERAL	88.95
DIDDY'S QUEST DKC 2	129.00	PGA GOLF 96	89.95
DONALD IN MAUI MALLARD	119.00	PHILOSOMA	89.95
DONKEY KONG COUNTRY	129.00	PRIMAL RAGE	88.95
EARTHWORM JIM 2	119.95	RAPID RELOAD	88.95
FATAL FURY 2	69.95	RAIDEN PROJECT	88.95
FI CHAMPIONSHIP ED.	79.00	RAYMAN	89.95
HEBERECK II	94.00	REVOLUTION X	88.95
HEBERECK'S POOPON	79.95	RIDGE RACER	94.95
ILLUSION OF TIME	99.00	ROAD RASH	89.95
INDIANA JONES	59.00	SHELL SHOCK	79.95
JUDGE DREDD	89.00	SHOCK WAVE ASSAULT	89.95
JUNGLE STRIKE	94.00	SLAYER	88.95
JUSTICE LEAGUE	89.00	STARBLADE ALPHA	88.95
KILLER INSTINCT DT	149.00	TEKKEN	109.00
L.T. ROAD RUNNER	69.95	THEME PARK	89.95
LOST VINES 1	109.00	TWISTED METAL	88.95
MAGIC BOY	69.95	VIEW POINT	89.95
MARIO PAINT	59.00	WAR HAMMER	88.95
MECHWARRIOR 3050	119.00	WAR HAWK	89.95
MEGA MAN X	89.00	WING COMMANDER 3	109.00
MEGA MAN 7	109.00	WWF WRESTLEMANIA	94.95
MEGA MAN X2	109.00		
MICKEY'S GREAT CIRCUS (A)	89.00	SONY PLAYSTATION us	
NBA JAM T.E.	79.00	TOTAL ECLIPSE TURBO	119.00
NBA GIVIN' GO	119.95	POWER SERVE TENNIS	79.95
PINOCCHIO	119.00	RAIDEN PROJECT	89.95
PLOK	49.00	X-COM	99.95
PRIMAL RAGE	119.00		
PUTTY SQUID (A)	69.00	SONY PLAYSTATION jp	
ROBOCOP vs TERM.	69.00	ZEITGEIST	119.00
SAMURAI SHOWDOWN	79.95	BOXER S ROAD	119.00
SECRET OF EVERMORE	109.00	EXECTOR	119.00
SECRET OF MANA	99.00	V-TENNIS	129.00
SHADOW RUN	139.00	TWIN BEE DELUXE PACK	129.00
SUPER BOMBERMAN 3	119.95	PRO WRESTLING	129.00
SUPERMAN	69.95	J-LEAGUE PRIMAL GOAL	129.00
SUPER MARIO ALLSTARS	59.00	HYPER FORMATION SOCCER	129.00
SUPER MARIO KART	59.00	IN THE HUNT	119.00
SUPER MARIO WORLD 2			
(YOSIE 2)	109.00	RIDGE RACER REVOLUTION	a. a.
SUPERRETURN OF THE JEDI	59.95		
SYNDICATE	69.00	SEGA SATURN us	
TETRIS II	109.00		
THE FLINTSTONES (A)	89.00	NHL ALL STARHOCKEY	119.00
THEME PARK	109.00	ROMANCE OF THE THREE K.	129.00
TIME COP	119.95	SIM CITY 2000	119.00
TIM & STRUPPI IN TIBET	119.00	SHANGAI	59.95
TRUE LIES	69.00	WORLD SERIES BASEBALL	109.00
WATERWORLD	119.00	SEGA RALLY	AB 10.11
WORLD HEROES	59.95	BLACK FIRE	69.95
ZOMBIES	39.00	MANSION OF HIDDEN SOUL	79.95
		NBA JAM T.E.	99.95

NINTENDO HARDWARE **SEGA SATURN DT**

POW'R STATION	189.00	VIRTUA FIGHTER REMIX	69.95
SUPER GAME BOY ADAPT.	79.00	DIGITAL PINBALL	89.95
MORE FUN SET	279.00	SHINobi	79.95
		BUG	109.00

Ständig SONDERPOSTEN ab Lager

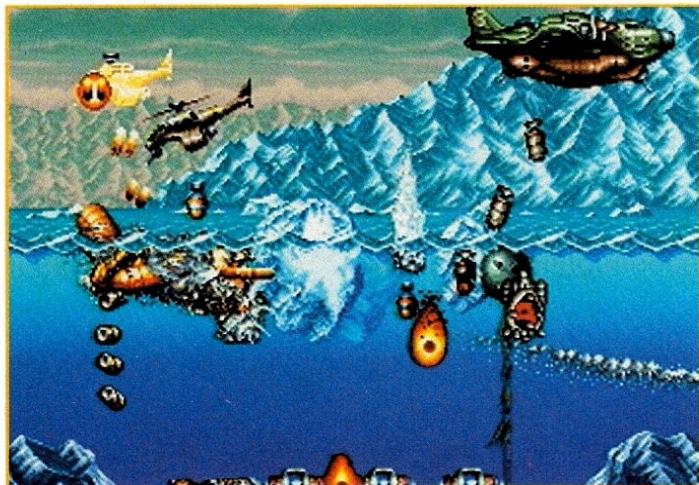
Alle Spiele mit Deutscher Anleitung falls nicht mit folgendem Zusatz: A-Spiel ohne deutsche Anleitung US – Nur mit Adapter spielbar

Versand per Nachnahme 10,- DM Kostenlose Preisliste anfordern !!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

SOUND & VISION
 Mürwiker Straße 196
 24944 FLENSBURG
 Tel: 0461/36280 Fax: 36290

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!



In the Hunt bietet sechs Level mit toller Unterwasser-Optik



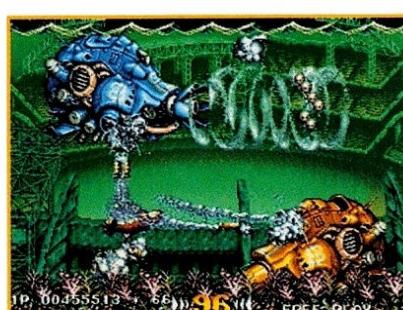
Ballern ist angesagt, bis der Torpedo-Schlot dampft

Bei *In the Hunt* werden die Mächte eines bösen Imperiums ausnahmsweise mal nicht im Weltraum, sondern in den Ozeanen der Erde bekämpft. Ihr steuert ein auf knubbelig getrimmtes Kampf-U-Boot durch alienverseuchtes Feindgewässer. Euer Schiff ist mit diversen Waffensystemen wie Torpedos, Wasserbomben und Lenkraketen ausgerüstet, die den Angreifern aus der Luft und unter Wasser ordentlich Paroli bieten. Das Scrolling wechselt nach jedem Level: Mal fliegt man von links nach rechts, mal von unten nach oben über den Bildschirm. In einem halben Dutzend Stages wird geschossen, was die Feuerrohre hergeben. Ihr startet in der Tiefsee, durchquert enge

Auf Tauchstation In the Hunt



Frei nach dem Hause
Irem: Wenn der Weltraum nichts Neues bietet, kämpft man eben unter Wasser weiter



Hafenpassagen, taucht in die Schlucht eines Vulkans hinab, erforscht eine versunkene Stadt und sucht schließlich das Hauptquartier der Bösewichte auf. Einige Feinde schleppen Kapseln mit sich herum, die nach Abschuss ihren wertvollen Inhalt offenbaren: Verschiedenfarbige Extrasymbole powern Euren

Schuß auf oder bringen neue Waffengattungen mit ins Spiel. Wie beim Original darf man auch zu zweit gleichzeitig die harnäckigen Eindringlinge bearbeiten. ws



gut

„Schweißnasse Finger, gestiegener Adrenalin-Spiegel, massig Überstunden – und alles nur wegen *In the Hunt*. Nach dem PS-Einstand durfte ich nun auch an die Saturn-Version Hand anlegen. Die Umsetzung bietet

alles, was ein erstklassiges Shoot'em-Up ausmacht: tolle Grafik, viele Extrawaffen, Angriffsformationen en masse und nicht zu vergessen, einen fantastischen Zwei-Spieler-Modus. Einiges gefiel mir jedoch nicht so gut, weshalb es auch nicht zu einer Spitzenwertung reicht. Zum einen ist das Spiel viel zu leicht geraten (wegen unendlicher Continues), und die Stages hätten meines Erachtens etwas länger sein können. Gewiß, das Level-Design gleicht dem Automaten bis auf den letzten Pixel, aber eine zusätzliche Bonusrunde hätte nicht geschadet. Auch technisch konnte mich die Saturn-Variante nicht völlig überzeugen. Zwar befinden sich unzählige Sprites auf dem Bildschirm, doch das stark ruckelanfällige Scrolling wäre sicherlich zu verbessern gewesen.“



Flucht zwecklos: dieser Koloß muß zerstört werden

System: Saturn
Spielertyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD

Hersteller: Imagineer
Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 73%

Musik: 64%

Soundeffekte: 69%

Spielspaß **73%**



Fast alle Bosse sind so groß wie dieser fette Fisch



Schluckt massig Schüsse: ein weiterer Darius-Endgegner

Ende der 80er war *R-Type* das Referenzballerspiel schlechthin, und wie nicht anders zu erwarten, folgten kurze Zeit später unzählige Nachahmer, die mehr oder weniger gut das erfolgreiche Irem-Prinzip kopierten. Taito setzte mit seiner verwandten Darius-Serie zwar keine großen Maßstäbe mehr, konnte aber trotzdem eine ansehnliche Fangemeinde für sich gewinnen. Wie beim Original dürfen bis zu zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Joypad. Gleich von Beginn an verfügt Euer Kampfjet über ein leistungstarkes On-Board-Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit der außerirdischen Ein dringlinge im Lauf des Spiels ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die

Fischattacke Darius Gaiden



Nach dem altbekannten Alphabetprinzip darf man sich die nächste Stage aussuchen



eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben verschiedene farbige Kapseln, die nützliche Extrahilfen bereithalten. Je nachdem, welche Farbe das gute Stück hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffengattung beglückt. Daneben tummeln sich die altbekannten Power-Ups auf dem Schlachtfeld: Neben

den bewährten Smartbombs schwirren Zusatzraketen, Schutzschilder, Firebeams und weitere nützliche Aufrüstungsgegenstände herum. ws



geht so

„Darius Gaiden ist solider Ballerspielspaß mit kleinen Schönheitsfehlern. Die zahlreichen Unter/Oberwas serlandschaften sind zwar wesentlich abwechslungsreicher als bei den Vorgängern, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wesentlich“



Und weil sie so schön sind, noch ein Oberfisch-Fuzzi

vom Originalkonzept. Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so hart und deftig, wie es jeder Viewpoint-Pilot liebt. Ein dickes Lob gebührt den Grafikern, deren altgedienten Pixelkünsten wir wieder tolle Hintergründe und farbenfrohe Riesensprites verdanken. Als zeitgemäß kann man Taitos neueste 32-Bit-Errungenschaft auf keinen Fall bezeichnen. Betrachtet man Darius Gaiden alleine, präsentiert es sich als gut durchdachtes Shoot'em-Up. Von den vielen Extras bis hin zu den gigantischen Oberschurken am Ende jedes Levels – Action-Freunde kommen voll auf ihre Kosten. Es darf geballert werden, bis der Feuerknopf schmilzt. Für Fans des Genres ein feiner Happen, alle anderen sollten vor dem Kauf einen längeren Blick auf die Ballerei werfen.“

System: Saturn

Spieletyp: Shoot'em-Up

Megabit: CD

Hersteller: Taito

Testversion:

Dynatex, Galaxy

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 61%

Musik: 77%

Soundeffekte: 59%

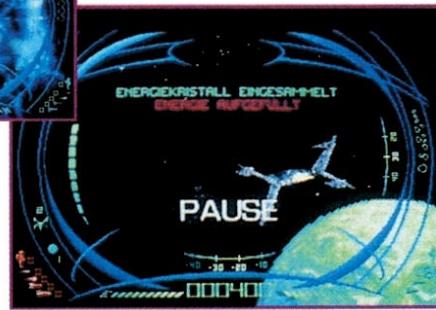


Spiel spaß **60%**

Nach Zaxxon's Motherbase 2000, Star Wars Arcade und Stellar Assault ist dies bereits das vierte Weltraumkampfspiel in der sonst eher kümmelichen 32X-Angebotspalette, und noch dazu eine Exklusiv-Entwicklung für das 32X. Die Videospiel-Veteranen des alten *Elite*-Teams haben das Spiel für Sega programmiert. Herausgekommen ist eine Art Asteroids in 3D. Mit Eurem coolen Raumgleiter fliegt Ihr an spacig aussehenden Orionnebeln vorbei, zerschießt Kometen und sammelt Energie-



Das Cockpit ist spartanisch, aber zweckmäßig ausgestattet



INSEMENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	13	Mega Games	18
aRJay Games & Entertainments	23	Metropolis	89
BecoSys	53	Microprose	11
Dynatex	15	O.I.T. Versand	49
Flying Arts	21	Gerald Pelchen	15
Freak's Shop	55	Playcom Software	3.US
Galaxy Software	45	Primal Games	85
Game Express	67	Sony Interactive	15
Gamebusters	83	Sound & Vision	85
Gamers Point	53	Test'n'Take	7
Gamestore	41	Top 4 Softwareversand	51
Gamezone	93	Traumfabrik Spiele	29
Grobis Gameshop	59	TV Games	45
Hall of Games	79	TW Datentechnik	9
Konami	2.US,27,4.US	Videospiele Baier	45
M.C.Game	39,91	WARP	81
Magic Entertainment Center	81	Wolfsoft	51
Maro	47	ZEN-TEC	51
Maro	57		
Media Point Rose	19	Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte	
Mega Game Point	18	von Game Shop 2000 (Schweiz) bei.)	

Außergalaktisch

Darxide

pillen, Schutzhüllen oder Defender-Männchen auf. Extrawaffen werden natürlich auf selbige Art erworben. Kommt Ihr der Anziehungskraft von irgendwelchen Morden zu nahe, könnt Ihr an ihnen auch zerschellen. Je komplexer die Missionen werden, desto interessanter, sprich Enterprise-mäßiger, sehen dann jeweils die Raumschiffe der Außerirdischen aus, deren einzige Daseinsberechtigung der Kampf zu sein scheint. ds



gut

„Nicht schlecht, was da ausgerechnet für Segas toteste Hardware-Plattform entstanden ist. Darxide vermittelt soliden Ballerspaß bei ausgezeichneter Grafik. Man fühlt sich in einem abgedunkelten Raum wirklich Galaxien weit von der Erde entfernt und kommt sich dadurch natürlich besonders verpflichtet vor, den armen gestrandeten Mit-Erdlingen, die dort so erbärmlich ihr "Help, rescue me!" in die Tiefen des Alls wimmern, auch wirklich zu helfen. Erfreulich ist außerdem, daß Ihr

keine vorgegebenen Flugbahnen benutzen müßt, sondern Euch frei im Raum bewegen könnt. Der einzige Dämpfer röhrt vom krächzenden MD-Sound her, der einen dann doch recht schnell wieder aus irgendwelchen Weltraumphantasien zurück in die Realität holt.“

System: 32X

Spieldtyp:

Weltraum-Shooter

Megabit: 24

Hersteller: Sega

Testversion: Sega

Spieler: 1

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 78%

Musik: 45%

Soundeffekte: 50%

Spiel-
spaß

72%

Metropolis

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
Super Nintendo 16 Bit		
SNES KONSOL + 1 PAD	75,00	127,00
SUPER MARIO 2	40,00	60,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
BORG	30,00	50,00
STREETFIGHTER 2	10,00	30,00
S. MARIO KART	20,00	45,00
MARIO ALLSTARS	20,00	45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
AERO THE ACROBAT	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	10,00	30,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40,00	70,00
SPECTRE	10,00	30,00
SUPER METROID DT.	40,00	70,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLÜPFER	30,00	60,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
YOSHIS ISLAND	50,00	80,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00
Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE 1+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
ALADDIN	20,00	45,00
DUKE 2	30,00	60,00
ETERNAL FIGHTER JIM	20,00	45,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	45,00
TRUE LIES	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA LIVE 95	30,00	60,00
SYNDICATE	20,00	45,00
STORY OF THOR	45,00	70,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
NHL 95	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGELBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	20,00	45,00
LANDSLAKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30,00	60,00
Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
SONIC CD	10,00	30,00
TOMCAT ALLEY	20,00	45,00
SOULASSA	30,00	60,00
REBEL ASSAULT	20,00	45,00
WORLD ASSAULT	20,00	45,00
WWF RAGE IN CAGE	10,00	30,00
NIGHT TRAP	20,00	45,00
Neo Geo Modul & CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,00
KING OF FIGHTERS 94	45,00	70,00
FATIGUE SPECIAL	20,00	50,00
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	60,00
LAST RESORT	20,00	50,00
BLUES JOURNEY	20,00	50,00
VIEWPOINT	30,00	60,00
PUZZLE BOBBLE	40,00	70,00
NEO GEO MODUL	125,00	220,00
EIGENMANN	20,00	50,00
THRASH RALLY	50,00	90,00
SIDEKICKS 3	120,00	180,00
SAMURAI SHOWDOWN	50,00	90,00
NAM 1975	50,00	90,00
BURNING FIGHT	25,00	60,00
GHOST PILOTS	50,00	90,00
3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERATE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	30,00	65,00
STARBLADE	20,00	50,00
SIDEKICKS	45,00	75,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
PANZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
GEX	30,00	65,00
SLAM N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00
Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR MIT CYBERMORPH	125,00	199,00
JAGUAR CONTROL PAD	10,00	30,00
CHECKERED FLAG	20,00	45,00
BRUTAL SPORTS	30,00	60,00
TEMEST 2000	30,00	60,00
32X AUFSETZ	75,00	125,00
MEGA CD ADAPTOR	30,00	60,00
SEGA MULTIMEGA	225,00	300,00
SNES ADAPTOR	5,00	15,00
SNES CAPCOM FIGHTERSTICK	20,00	45,00
SNES CONTROL PAD	10,00	45,00
SUPER SCOPE	20,00	45,00
SUPER SAMSON BOY	20,00	45,00
GAME BOY	20,00	45,00
GAME GEAR	35,00	69,00
SEGA MD ADAPTOR	5,00	15,00
SEGA MD CONTROL PAD	5,00	15,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit

	ANKAUF	VERKAUF
PSX GRUNDGERÄT		575,00
SHELL SHOCK		89,90
THUNDERHAWK 2		99,90
X COM		99,90
WARHAWK		99,90
EXTREME SPORTS		99,90
WORMS		99,90
STARBLADE		99,90
PHILOSOMA		99,90
WWF WRESTLEMANIA		99,90
DAEDALUS		99,90
TWISTED METAL		99,90
CASTER		99,90
FIFA 96		99,90
NHL 96		99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE		99,90
PANZER GENERAL		99,90
RGE CABLE		99,90
MEMO CARD		99,90
QBOARD		99,90
MOUSE		99,90
CONTROL PAD		99,90
ASCII PAD		99,90
IMPORT	IMPORT	IMPORT
GRUNDGERÄT JAP. MIT SPIEL		899,90
KING BOWLING JP		149,90
HERMIE LOPEZHEAD JP		149,90
NAMCO MUSEUM JP		149,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP		119,90
PGA GOLF 96 US		129,90

	ANKAUF	VERKAUF
SEGA SATURN 32 Bit		
SEGA SATURN OHNE SPIEL	649,00	
SHELL SHOCK	99,90	
THUNDERHAWK 2	99,90	
THEME PARK	199,00	
ADAPTOR	69,90	
FIFA SOCCER 96	99,90	
CASPAR	99,90	
VICTORY BOXING	119,90	
ALIEN TRILOGY	109,90	
MPEG KARTE	399,90	
CLOCKWORK KNIGHT 2	99,90	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90	
VIRTUA HANG ON	109,90	
VIRTUA COP	109,90	
SEGA RALLY	109,90	
ROBOTICA	99,90	
SHINOBIX	99,90	
IMPORT	IMPORT	IMPORT
SIM CITY 2000 US	129,90	
X MEN JP	149,90	
VIRTUA FIGHTER 2 US	119,90	
SIDE POCKET JP	89,90	
CLOCKWORK KNIGHT JP	79,90	
SHIN SHINOBIX JP	99,90	
HEREFREKS POPOON JP	69,90	

	ANKAUF	VERKAUF
Sega Mega CD2 16 Bit		
SURGICAL STRIKE	119,00	
THEME PARK	109,90	
SPACE ADVENTURE	119,90	
SPACE FURY SPECIAL	89,90	
SAMURAI SHOWDOWN	89,90	
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109,90	
Sega Mega Drive & 32 X		
LIGHT CRUSADER	119,00	
VECTORMAN	119,90	
COMIC ZONE	119,90	
WEAPON LORD	109,00	
BAIMAN FOREVER	99,90	
SPINNING FORCE IV	129,90	
MEGA MAN	119,90	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119,90	
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119,90	
DEMOLITION MAN	99,90	
FEVER PITCH SOCCER	109,90	
SKELETON CREW	99,90	
BLOODSHOOT	69,90	
NAM 1974	59,90	
SPACE HARRIER	99,90	
FIFA 96	99,90	
NBA LIVE 96	99,90	
NHL 96	99,90	
3 DO 32 Bit		
SPACE HULK	119,00	
CASPER	99,90	
KILLING TIME	119,90	
MAZER	119,90	
TRIP D	109,90	
ALONE IN THE DARK 2	119,90	
BLADE FORCE	119,90	
PRIMAL RAGE	99,90	
IBM PC CD Rom Computer		
STONEKEEP	99,90	
COMMAND & CONQUER	99,90	
MAGIC CARPET 2	99,90	
DAY OF FATE	24,90	
ST. TREK 25 ANNIVERSARY	24,90	
SCROLL	69,90	
HI-OCTANE	99,90	
ONE MUST FALL	79,90	
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89,90	
THE VORTEX	89,90	
CAESAR	89,90	
1000 ACROSS THE RHEIN	80,90	
PERFECT GENERAL 2	99,90	
11TH HOUR	99,90	
SPACE MARINES	79,90	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	119,90	
HEROES OF MIGHT & MAGIC	84,90	
DIGI	74,90	
LEISURE SUIT 1 - 6	99,90	
ALIEN ODYSSEY	79,90	
HUGO	69,90	
CAPITALISM	89,90	
BURN CYCLE	89,90	
SIMON THE SOURCEUR 2	89,90	

	ANKAUF	VERKAUF
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER		
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER		
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER		
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER		

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit

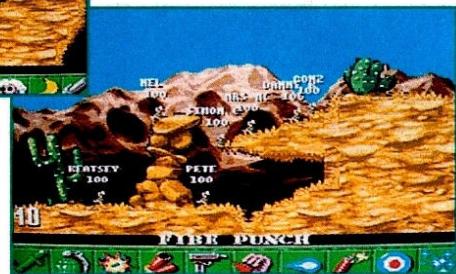
	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
MARIO KONG 2	119,00
SECRET OF EVERMORE	119,00
TETRIS 2	119,00
TIM IN TIBET	119,00
CHRONO TRIGGER	119,00
WIZARDRY V	119,00
OBITUUS	119,00
LUFIA	119,00
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	119,00
BASIC CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	119,00
BOMBERMAN 3	119,00
CASPER	119,00
PRIMAL RAGE	119,00
PUTTY SQUAD	119,00
FOREMAN FOR REAL	119,00
BATMAN FOR EVER	119,00
DUNGEON MASTER	119,00
PRINZ MAX 2	119,00
LUFIA 2	119,00
POCKY IN ROCKY 2	119,00
CASTLEVANIA 2	119,00
KAWASAKI SUPER BIKES	119,00
KILLER INSTINCT	119,00
PINOCCHIO	119,00
DONALD IN MAUI MULLARD	119,00
BREATH OF FIRE 2	119,00
LUFIA 2	119,00
MAROK'S MAGIC FOOTBALL	119,00
7th SAGA 2	119,00
WARIO'S WOODS	119,00

	VERKAUF
Nintendo Gameboy	
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIX & OBELIX	69,90
BUBBLE BOBBLE 2	69,90
CASPER	69,90
NIGEL MANSELL	59,90
TETRIS 2	59,90
STREETFIGHTER 2	69,90
MICKEY MOUSE 5	69,90
KIRBYS DREAMLAND 2	69,90
Sega Game Gear	
1ST CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TOME & JERRY	49,90
STARGATE	49,90
WIZARD PINBALL	49,90
MICKEY MOUSE 3	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
SUPER COLUMNS	69,90
SONIC DRIFT	69,90
SNK NEO GEO CD 16 Bit	
KABUKI CLASH	129,00
SAMURAI SHOWDOWN 3	129,00
BASEBALL STARS	129,00
SOCCER BRAWL	79,90
WORLD HEROES	89,90
BASEBALL 2020	89,90
SENGOKU 1	79,90
TOP PLAYERS GOLF	59,90
OVERKILL	89,90
SUPER SPY	59,90
FATAL FURY 1	59,9

Eigentlich wollten wir die Mega-Drive-Version gleich zusammen mit Playstation und Saturn abfeiern. Allerdings gibt's in der 16-Bit-Version einige Unterschiede, die einen getrennten Test nötig machen. Das Spielprinzip ist dasselbe: Ihr tretet mit einem vierköpfigen Würmer-Team gegen bis zu drei gegnerische Rudel an (Mensch oder Prozessor). Die Waffenauswahl enthält auf dem Mega Drive alle Kracher außer Homing Missiles und Minen. Des weiteren fehlt das Ninja- und das Bungee-



Vier Teams, eine Schriftfarbe – wer gehört denn jetzt zu wem?



Seil, sowie die Brückenbau-Option und der leichte Schubser. Im Spiel haben alle Wurmnamen dieselbe Farbe, was die Übersicht erschwert. Die vorliegende Testversion (lt. Hersteller zu 100% fertig) enthält keine Speicheroption für Statistik oder Spielernamen. Ihr müßt Euch also jedesmal neu eintragen. Die Sound- und Sprach-Samples wurden ebenfalls stark abgespeckt. Daß Ihr keine Render-Sequenzen geboten bekommt, versteht sich ja von selbst. js

Kleinvieh Worms



„Für die Mega-Drive-Ausgabe von Worms müßt Ihr Euch Zeit nehmen. Wenn Ihr nicht jedesmal mühsam die Namen aller teilnehmenden Würmer einträgt, geht Euch bei mehr als zwei Teams schnell die Übersicht verloren. Insgesamt macht die 16-Bit-Version den Eindruck einer eher stiefmütterlichen Umsetzung. Durch die fehlenden Waffen und Spielemente macht Worms auf dem Mega Drive einfach nicht so viel Spaß. Es ist zwar mit den restlichen Features gut spielbar,

ich sehe aber nicht ein, wieso man so viel davon weggelassen hat. Vermutlich mußten die Entwickler wieder Speicherplatz einsparen, damit das Spiel auf kleineren ROMs Platz fand. Wenn solche Sparmaßnahmen aber auf Kosten des Spielspaßes gehen – nein danke!“

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit:	4
Hersteller:	Team 17
Testversion:	Konami
Spieler:	1 bis 16
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	64%
Musik:	44%
Soundeffekte:	62%

Spiel-
spaß **70%**

neues aus der redaktion: jan bastelt an einer video-games-homepage im internet (auweia!)

Das war ja zu erwarten: Kaum hat einer eine Idee, die sich problemlos auf einem preisgünstigen Vier-Megabit-Chip unterbringen läßt, schon hagelt's Umsetzungen ohne Ende. In der letzten Ausgabe für's Super Nintendo getestet, kommt Viacoms Vier-Seiten-Tetris nun auch für Segas Mega Drive auf den Markt. Unterschiede zur Super-Nintendo-Version gibt's keine (außer, daß die Musik durch die Soundfähigkeiten des Mega Drives etwas anders klingt). Wie zuvor baut Ihr Stapel aus vier Symbolen ab, die Euch aus vier Richtungen entgegenwachsen.



Nummer Zwo

Zoop



Erreicht ein Stapel die farbig abgesetzte Innenzone, heißt's "Game Over". Um das zu verhindern, schießt Ihr mit Eurem Cursor auf möglichst gleichfarbige Steine, um sie zu löschen. Dabei nimmt der Cursor immer die Farbe des Steins an, der unter dem letzten passenden liegt. Einige Extras helfen durch den Abbau kompletter Reihen oder Farben. Die Feder dient als Smartbomb. js

genden Mega-Drive-Ausgabe zu bemängeln habe, sind der fehlende Mehrspieler-Modus (wie schon auf dem SN) und die Steuerung. Selbige erscheint mir nämlich etwas träger als bei Nintendo. Ansonsten: Einfach knobeln, bis Ihr in Level Acht die Übersicht verliert.“

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit:	4
Hersteller:	Viacom
Testversion:	Viacom
Spieler:	1
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	32%
Musik:	62%
Soundeffekte:	54%

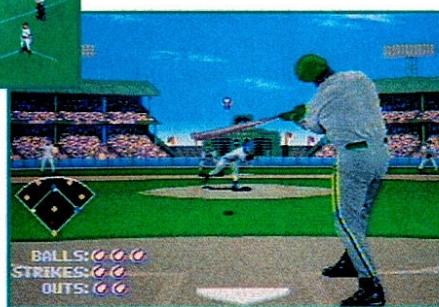
Spiel-
spaß **67%**

Wo krieg' ich jetzt schnell einen lila Stein her? Fix oben rechts den Blauen abschießen und dann den rechten Stapel abbauen.

Acclaim Ehegemeinschaft mit Iguana hat sich bereits bei der Football-Simulation *NFL QB Club* bezahlt gemacht. Nun wollen sie mit einem weiteren Vertreter einer amerikanoiden Sportart den europäischen Markt unsicher machen. *Big Hurt Baseball* ist eine ganz normale Baseball-Simulation. Dabei gehen sie zumindest mit Lizenzgebühren nicht pingelig um. Alle Mannschafts- und Spielernamen sind authentisch, samt der dazugehörigen Stadien. So könnt Ihr



An der ungenauen Grafik leidet auch die Steuerung – sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung



wahlweise ein Freundschaftsspiel, die Playoffs und natürlich auch eine komplette 95er Saison bestreiten. Die Standardkamera befindet sich grundsätzlich dort, wo der Fänger ist. Wird der Ball geschlagen, schaltet die Perspektive in die Stadion-Weitsicht und zeigt den Abschnitt des Spielfeldes, wo der Ball gerade unterwegs ist. tet



na ja

„Baseball-Simulation – das hört sich ja alles schön und gut an, doch man merkt leider zu deutlich, daß sich niemand bei der Entwicklertruppe um Details gekümmert hat. Die Bewegungen der Spieler sind unrealistisch (Haltung bei der Ballannahme) und das Spielprinzip viel zu umständlich. Die Steuerung des Werfers erfolgt ausschließlich auf Knopfdruck und zwar in der Reihenfolge – Ball-

position – Ballart – Ballhöhe – Ballgeschwindigkeit. Dem Schläger fehlt zudem der Bunt-Schlag. Das Spannendste bei einem Baseballspiel, das Duell zwischen Werfer und Schläger, artet somit in stumpfsinnige Tastenarbeit aus. Ziemlich trocken und leblos...“

System:	Mega Drive
Spieldtyp:	Baseball-Simulation
Megabit:	16
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 2
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	6 bis 7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	68%
Musik:	42%
Soundeffekte:	51%

Spiel-spaß **48%**

news: tet hat auch das laserdisc-fieber gepackt und so konsumiert er laufend anime-filme

Die ehrenwerten Herren des *NFL Quarterback Club '96* dürfen sich wieder auf eine neue Saison freuen. Auch diesmal werden Euch eine Fülle von Optionen geboten, die auch im wirklichen Football-Alltag von einem Profi-Coach gefordert werden. Und somit findet diesmal nicht nur der Quarterback ein komplettes Trainingsprogramm in seinem Menü, auch alle anderen wichtigen Positionen bedürfen einer regelmäßigen Übung. Die Receiver, Running Backs, FG & Punt-Kicker oder Linemänner, für die Ihr jeweils individuelle Angriffs-, Verteidigungs- und Special Team-



Zu jeder Feldposition gibt es ein detailliertes Trainingsprogramm

Feldübungen *NFL Quarterback Club '96*

Trainingsmenüs maßschneidern könnt (und die Ihr im Trainings-Modus selbst ausführen müßt), werden es Euch danken. Sie alle können später in eine der 28 NFL-Mannschaften, die man ebenfalls trainieren kann, eingebunden und im Spiel eingesetzt werden, sei es ein Vorsaison-, Saison-, Playoff- oder Profi-Bowl-Spiel. tet



Super



Das Training wirkt sich auch auf das eigentliche Spiel aus

wird sicherlich irgendwann in einer der Nachfolgeversionen realisiert werden. Auch sonst bietet dieses Spiel viele sinnvolle Features. Hyper Audibles, die im Spielverlauf definiert werden können, die Beschleunigungsfunktion von Spielern oder die stufenweise Perspektivenwahl.“

System:	Mega Drive
Spieldtyp:	Football-Simulation
Megabit:	24
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 5
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	77%
Musik:	53%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **80%**

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.- ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Abraham's Battletank	d 59,90
Aero the Acrobat	2 d 29,90
Alienstorm	d 29,90
Arch Rivals	d 29,90
Ariel	d 49,90
Arrowflash	d 29,90
Atomic Runner	d 29,90
Balljacks	d 29,90
Ballz	d 29,90
Batman Forever	d 89,90
Battletoads	d 29,90
Beavis & Buttthead	d 49,90
Bill Walsh	d 19,90
Bubsy 2	d 39,90
Captain America	29,90
Captain Planet	d 29,90
Castlevania	d 49,90
Chakan	d 29,90
Chuck Rock	2 d 49,90
Comix Zone	d 109,90
Corporation	d 29,90
Crackdown	d 29,90
Crudedudes	d 29,90
Cyborg Justice	d 29,90
Death & Ret Superman	d 79,90
Demolition Man	d 79,90
Dino Dini Soccer	d 29,90
DJ Boy	d 29,90
Donald Duck Maui M.	109,90
Double Clutch	d 39,90
Double Sports	d 49,90
Dracula	39,90
Dschungelbuch	d 79,90
Dynamite Duke	d 39,90
Earthworm Jim	us 59,90
Earthworm Jim	2d 99,90
Ecco 2	d 49,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions	d 49,90
Ex Mutants	d 29,90
Fantasy Zone	d 39,90
Fatal Fury	d 49,90
Fatal Rewind	d 29,90
FIFA '96	d 89,90
Fire Shark	d 49,90
Flink	d 39,90
Flintstones	d 59,90
Galahad	d 29,90
Garfield	d 109,90
Generations Lost	d 39,90
Ghouls'n Ghosts	d 39,90
Izzy's Quest	d 79,90
Jewel Master	d 29,90
John Madden '92	d 29,90
John Madden '96	d 89,90
Jurassic Park	2 d 49,90
Justice League	d 49,90
Last Battle	d 39,90

Lemmings	2 d 49,90
Light Crusader	d 119,90
Maximun Carnage	d 49,90
Megalomania	d 39,90
Megaman Wily Wars	d 49,90
Megaturrecan	d 39,90
Mickey Mania	d 49,90
Mighty Max	d 29,90
Micro Machines	96 99,90
Monaco GP	2 d 79,90
Mr. Nutz	d 49,90
Mutant League Football	d 29,90
Mystic Defender	d 39,90
NBA Live '96	89,90
NHL '96	d 99,90
Paws of Fury	39,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phantasy Star	4 d 119,90
Phelios	d 29,90
Pirate of Dark Water	d 49,90
Pitfall	d 39,90
Pro Move Soccer	d 19,90
Psycho Pinball	d 79,90
Punisher	d 49,90
Radical Rex	d 39,90
Ranger X	d 39,90
Riske Woods	d 39,90
Roadrash	3 d 69,90
Rocket Knight Adv.	d 39,90
Samurai Showdown	d 89,90
Sepp Maier Soccer	d 29,90
Shadow of Beast	d 29,90
Shadow of Beast	2 d 29,90
Shaq Fu	d 49,90
Skidmarks	99,90
Skitchin	d 49,90
Slam Master	d 49,90
Soleil	d 89,90
Sonic & Knuckles	d 69,90
Space Harrier	d 29,90
Sparkster	d 39,90
Stargate	d 49,90
Steel Talons	d 39,90
Streets of Rage	39,90
Sylvester & Tweety	d 49,90
Syndicate	d 49,90
Talmit's Adventure	d 29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4	d 99,90
Tiny Toons	d 59,90
Toe, Jam & Earl	d 49,90
Toki	d 49,90
Total Fussball	d 109,90
Toughman Boxing	39,90
True Lies	d 49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman	d 99,90
Vermillion	39,90
Virtua Racing	d 99,90
Wani Wani World	I 19,90
Warpspeed	d 39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer	d 29,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

SUPER NES

WWF Wrestlemania	d 99,90
Xenon	2 d 29,90
Zero the Kamikaze	d 39,90
Zero Wings	d 29,90
Zombies	d 39,90
International Soccer	2 129,90
Izzy's Quest	d 99,90
James Pond	3 d 49,90
John Madden '95	d 59,90
Junglestrike	d 99,90
Killer Instinct	m. CD d 129,90
Kirby's Ghost Trap	d 89,90
Lemmings	2 39,90
Looney Toons Factory	d 69,90
Lords of Darkness	us 79,90
Lord of the Rings	d 99,90
Lothar Mathäus Soccer	d 89,90
Lufia	99,90
Magic Boy	eu 29,90
Magic Sword	eu 39,90
Marko's Magic Football	eu 49,90
Mario	2 d 119,90
Mario Allstarts	d 59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mario Kart	d 99,90
Mechwarrior	3050 d 99,90
Megaman	7 d 89,90
Megaman X	d 49,90
Megaman X2	d 89,90
Metroid	eu 59,90
Mickeymania	d 39,90
Mickey & Minnie	d 89,90
Mighty Max	d 49,90
Mr. Nutz	d 49,90
NBA live	96 d 109,90
NBA Give'n Go	d 139,90
NHL '96	d 109,90
On the Ball	d 49,90
Operation Logic Bomb	us 19,90
Pagemaster	eu 39,90
Parodius	d 49,90
Powerdrive	d 49,90
Powerrangers Fighting	us 99,90
Prehistoric Man	d 89,90
Primal Rage	d 99,90
Punch Out	d 89,90
Putty Squad	d 39,90
Rainbow Bell	d 49,90
Return of Jedi	d 69,90
Roadrunner	d 49,90
Robocop Terminator	d 59,90
Robotrek	d 89,90
Rocky Rodent	us 29,90
Sailor Moon	d 49,90
Secret of Evermore	us 139,90
Secret of Mana	d 119,90
Shadowrun	d 99,90
Soccer Shootout	d 99,90
Soulblazer	d 89,90
Sparkster	d 39,90
Spindizzy World	eu 49,90
Stargate	d 49,90
Startrack Next Gener.	d 119,90
Streetracer	d 49,90
Syndicate	d 49,90
T 2 Arcade	d 39,90
Tetris	2 d 109,90
Tetris & Dr. Mario	d 79,90
Themepark	d 119,90

Tim in Tibet	d 139,90
Tiny Toons	d 39,90
Turbo Toons	d 69,90
Turrican	2 d 99,90
Ultima Ruines	us 99,90
Urban Strike	d 99,90
Unirally	d 99,90
Utopia	d 79,90
Virtual Soccer	eu 49,90
Vortex	d 39,90
Weaponlord	eu 109,90
Wingcommander	d 39,90
Wings II	eu 39,90
Wizardry V	us 59,90
Wolverine	eu 49,90
World Heroes	d 49,90
WWF Wrestlemania	d 109,90
Young Merlin	d 69,90
Zero the Kamikaze	d 49,90
Zombies	d 39,90
Yoshi's Island	119,90

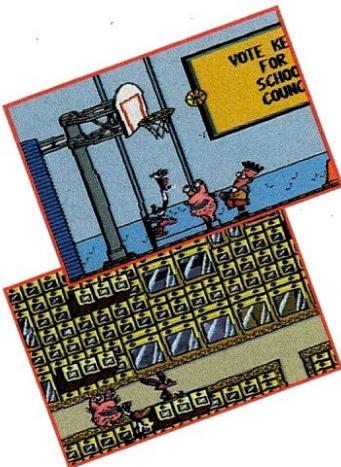
PLAYSTATION

FIFA '96	89,90
Hi-Octane	d 89,90
Loaded	d 89,90
Lone Soldier	d 89,90
NBA TE	79,90
PGA '96	d 89,90
Rapid Reload	d 89,90
Thunderhawk	2 d 89,90
Warhawk	d 89,90
Worms	d 89,90
WWF Raw Arcade	d 99,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel	199,90
Batman Return	d 19,90

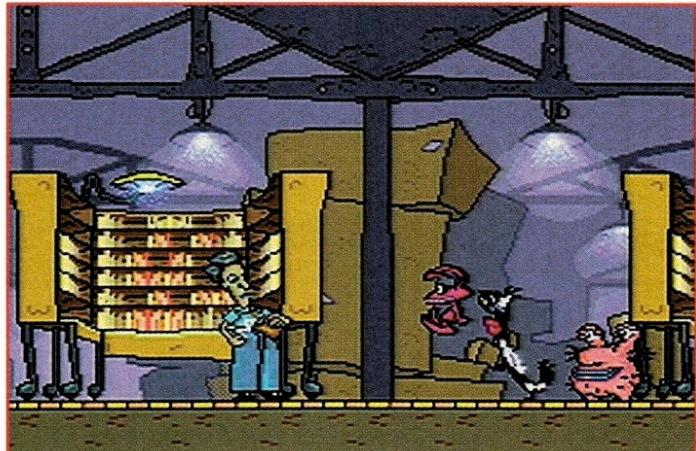
Info-Gutschein !!!	
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)	
Name: _____	
Anschrift: _____	
Systeme: <input type="checkbox"/> Nintendo <input type="checkbox"/> Sega <input type="checkbox"/> Sony <input type="checkbox"/> MS-DOS	



Basketball wird nur in der Bonusrunde gespielt. Der B-Boy hier ist Euer Feind.

Das Leben von Fernsehstars geht auch im Falle der drei Nickelodeon-Monster seinen gewohnten Gang: Figürchen werden gefertigt und Lizenzen vergeben; inzwischen ist ein monströses Videospiel ebenso fertiggestellt. Ickis, Krumm und Oblina, die auf der Monsterakademie die Kunst des Menschenerschreckens studieren, stehen kurz vor der Zwischenprüfung. Rektor Gromble hat sich als Prüfungsaufgabe für seine Schützlinge eine Art Suchspiel ausgedacht. Die drei sollen in der Stadt rumziehen und in jedem Level bestimmte abgegrenzte Gegenstände, wie z. B. Schuhe oder Tassen einsammeln, die man aber sowieso automatisch findet. Im Grunde läuft Ihr wie bei den meisten Jump'n Runs einfach in jedem Level bis zum Ausgang und versucht dabei zu überleben. Das Besondere bei *Real Monsters* ist allerdings, daß Ihr die ganze Zeit mit allen drei Monstern spielt, wobei immer nur eine Figur aktiv ist, die anderen beiden folgen dem Anführer

So schaurig-schön präsentieren sich die drei Freunde, wenn sie noch genug Leute-Erschreck-Energie besitzen. Dieses Feature ist aber auch schon das eigentliche Highlight des Spiels.



Auf sie mit Gebrüll! Menschen erschrecken gehört zum Tagesgeschäft.

Aaahh!!! Real Monsters

automatisch (s. *Animaniacs*). Je nach Situation müßt Ihr zwischen Ickis, Krumm und Oblina hin- und herschalten, um die Fähigkeiten eines jeden nutzen zu können. Höher gelegene Plattformen kann man zum Beispiel nur mit Lulatsch



Im Naturkundemuseum darf Ihr auf Saurierskeletten rumturnen

Oblina erreichen, während Ickis am weitesten springt oder Krumm die Fähigkeit hat, sein Glubschauge herauszunehmen. Dieses wird dann von den anderen beiden als Golfball benutzt und mit einem gezielten Schlag ca. zwei Bildschirmlängen weiter nach vorne gedroschen. Während Krumm jämmerlich schreit, könnt Ihr dafür erspähen, was den Trupp vorne erwartet. Um monsterfeindliche Menschen zu vertreiben, schmeißt Ihr Abfall in deren Richtung. Sammelt Ihr die entsprechenden Extras auf, könnt Ihr auch Doppel-Müll werfen, bzw. die Monstergrimasse ziehen, worauf der Feind davonläuft... ds



„Am Anfang war ich noch sehr angetan von den lustig gezeichneten Rotz-nasen und ihrer Fähigkeit, schaurig-schöne Grimassen als Waffe einzusetzen. Je länger Ihr aber spielt und immer wieder auf ähnlich aufgebaute Level trefft, desto mehr langweilen die Monster, die im Grunde genommen ja auch nichts für entwicklerbedingte Phantasielosigkeit können. Die Steuerung ist dafür ausgefeilt, auch das Wechseln zwischen den Charakteren geht überraschend einfach von der Hand, was zum Teil daran liegt, daß man die meiste Zeit mit Ickis spielt. Zwischenspeicherpunkte sind reichlich vorhanden, nur leider fehlt ein Paßwortsystem. Auf Dauer motiviert A.R.M. eben doch nicht so sehr, bereits geschaffte Level jedesmal wieder zu durchschreiten, um auch die vierte und fünfte Welt zu Gesicht zu bekommen.“

System: Super Nintendo

Spieletyp: Jump'n Run

Megabit: 16

Hersteller: Viacom New Media

Testversion: C.I.C.

Spieler: 1

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

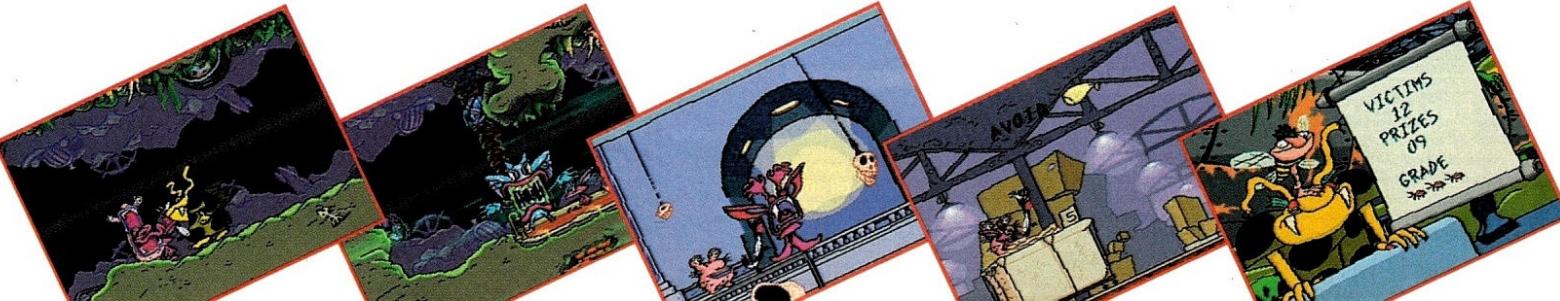
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%

Musik: 60%

Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **65%**



Kaum den Windeln entschlüpft, schon wurde unser Held als 21-Sterne General bei den Stoßtruppen eingezogen. Ihr sollt die Big-Sky-Galaxis gegen eine Invasion schleimiggrüner außerirdischer Schnecken verteidigen. Zu diesem Zweck fliegt Ihr mit Eurem Raumschiff von Planet zu Planet, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Die Raumkarte zeigt Euch dabei an, welche Planeten in Reich-



Oben: Hier tauscht Ihr gefundene Wertgegenstände ein



Rechts: Wie krieg ich bloß die Tür auf?

Für die Kleinen Big Sky Trooper

weite liegen. In Eurem Gefechtsanzug beamt Ihr Euch auf die Oberfläche, beseitigt alle grünen Aliens, befreit Gefangene, nehmt Gegenstände auf und löst verschiedene Rätsel. Euer wichtigster Helfer ist FIDO, der Schiffscomputer, der niedlicherweise wie ein Hund aussieht und Euch mit Rat und Tat zur Seite steht. Falls Ihr seltene Dinge wie Talismane oder Alien-Artefakte findet, könnt Ihr diese gegen ande-

re Ausrüstung eintauschen. Wie bei Adventures üblich, speichert eine Batterie bis zu vier Spielstände ab.

rz



„Big Sky Trooper ist ein niedliches Adventure, daß vor allem für jüngere Fans gedacht ist. Leider hat sich der deutsche Vertrieb nicht die Mühe gemacht, die Texte im Spiel ins Deutsche zu übersetzen, und es wird hierzulande wohl nicht so viele Kids unter zehn Jahren geben, die Englisch sprechen. Ältere Adventure-Freaks wird die kindliche

Handlung und Aufmachung ziemlich schnell langweilen, und an Klassiker wie Zelda oder Secret of Mana reicht Big Sky Trooper bei weitem nicht heran. Für die junge Zielgruppe ist es also wegen der englischen Sprache nicht geeignet und für ältere Spieler bietet es einfach zu wenig. „Selbst schuld!“

System: Super Nintendo

Spieldtyp: Adventure

Megabit: 16

Hersteller: LucasArts

Testversion: Virgin

Spieler: 1

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 52%

Musik: 55%

Soundeffekte: 57%

Spiel-spaß **62%**

neues aus der redaktion: jan hat beim aufräumen sand in seinem tisch gefunden - viel, viel sand

Jahrelang hatten Golffreaks mit Super Nintendo-Zugang das Nachsehen gegenüber Mega Drive-Besitzern. Jetzt, da es niemanden mehr interessiert und kein Händler den Titel ordern will, springt Virgin in die Bresche, großartig! Zu allem Überfluß wurde dann nicht mal eine PGA-Lizenz an Land gezogen, geschweige denn eine Batterie integriert oder an zeitgemäße Grafik gedacht. Da die englischen Programmierer gut abge-



Das Putten am Grün ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus erlernbar. Die unterklassige Grafik bleibt jedoch als Manko bestehen.



Gar nicht weltklasse World Masters Golf

kupfert haben, lassen sich die vier unbekannten Kurse aber recht ordentlich spielen. Im Prinzip funktioniert alles genau wie bei EAs PGA-Reihe: Übungsspiel, Turnier oder Matchplay sind wählbar, per Triple-Klick wird abgeschlagen. Überschläge mit Draw- oder Fade-Effekt bei verrücktem Wind sorgen wieder mal für die nötigen Lacher. ds



„Leute, die anno '96 tatsächlich noch ein Einsteiger Spiel in diese Disziplin suchen, sind mit WMG ganz gut beraten, obwohl es auch ihnen sicher lieber wäre, eigens kreierte Golfer und deren Statistiken abspeichern zu können, anstatt jedesmal zu Beginn alle Namen neu eingeben zu müssen. Andere „Feinheiten“, wie das Steuerkreuz zum Windausgleichen (sehr ungenau) oder die Game Boy-

Grafik am Grün bleiben ebenfalls weit hinter dem großen Vorbild zurück. Das Fehlen von so wichtigen Features, wie Mulligans, bzw. die phantasielosen Namen der vorhandenen Golfer ("Smith", "Brown") zeigen, daß Virgin den Videospielen bereits abgeschworen hat. Bei PC-Games klingelt die Kasse lauter...“

System: Super Nintendo

Spieldtyp: Golfsimulation

Megabit: 16

Hersteller: Virgin

Testversion: Virgin

Spieler: 1 bis 8

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 58%

Musik: 20%

Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **68%**



Ich hänge, also bin ich, aber Gott denkt und Boogie hängt



Bei solchen Rülpsern bröselt der Putz von der Decke!

Das Spiel, das Nintendo nicht wollte: Als Ende 94 die Mega-Drive-Version erschien, verweigerte Nintendo Interplay die Lizenz, um *Boogerman* auch für's Super Nintendo umzusetzen. Spritzen des Blut und zerfetzte Ein- geweide akzeptierten die Nintendo-Bosse zu der Zeit schon, aber Popel, Furze und Rülpser – wie unerwünscht! Glücklicherweise änderten die hohen Herren ihre Meinung, und so dürfen sich endlich auch SNES-Besitzer an Boogermans Ausscheidungen erfreuen. Als Superheld Boogerman begebt Ihr Euch in die Dimension EX-Krement, um dort nach dem rechten zu sehen. Als ungewachsener Dreckspatz benötigt man natürlich keine Knarre,



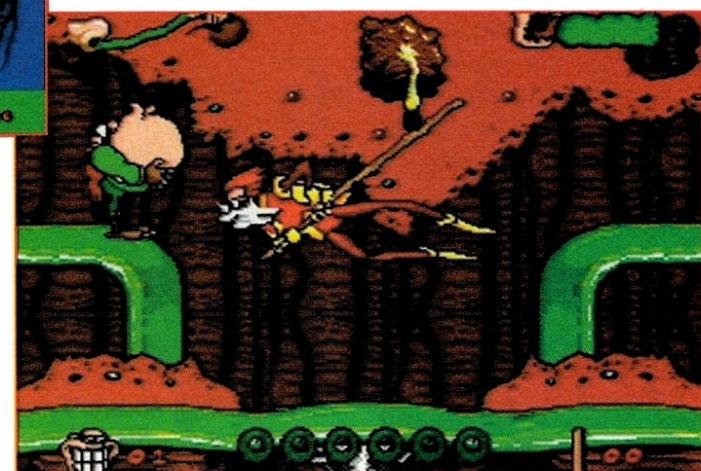
der eigene Körper ist eine tödliche Waffe. Jeder Treffer mit dem schleimiggrünen Popel haut den stärksten Gegner um. Seinem übelriechenden Speichel-Spuckangriff kann auch der hartgesottenste Schmutzfink nicht widerstehen. Wenn er aber seine Spezialwaffen einsetzt, den Super-Rülpser und den durchgedrückten

Dreckspatz Boogerman



Oben: Die Toiletten sind Eingänge in Bonus-Level

Links: Kann denn Furzen Sünde sein?



Revolta attackiert Boogerman, der gerade einen Rülpser vorbereitet

Mega-Furz, wackeln in Boogerville die Wände. Am Ende jedes Spielabschnitts trefft Ihr dann noch auf sehr seltsame Bosse. Falls Euch mal wieder sämtliche Lebenslichter ausgefuszt wurden, erhaltet Ihr das Paßwort für den zuletzt absolvierten Level. **rz**



Super

letzten Jahren die Ausnahme. Boogerman jedenfalls weist einige "Features" auf, die man bislang nicht unbedingt vermisste, die dem Spiel aber doch einen ganz besonderen Charme verpassen. Der Held darf all die unanständigen Dinge tun, bei denen Mutti daheim im Dreieck springt, und das ganze auch noch wunderschön animiert und erstklassig vertont. Ich kann mir vorstellen, daß die Entwickler im Tonstudio einen Heidenspaß hatten. Spielerisch kann Boogerman zwar nicht mit Hits wie *Super Mario World 2* oder *Diddy's Kong Quest* mithalten, trotzdem gehört es für mich zu den absoluten Favoriten in diesem Genre. Ich habe diesen grünen Saubären halt ins Herz geschlossen, und einen Furz in Ehren kann sowieso niemand verwehren.

„ Erstklassige Jump'n Runs gibt es vor allem fürs Super Nintendo wie Sand am Meer, trotzdem blieben originelle Spielideen in den

System: Super Nintendo
Spieletyp: Furz'n Run

Megabit: 24

Hersteller: Interplay

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features:

Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 66%

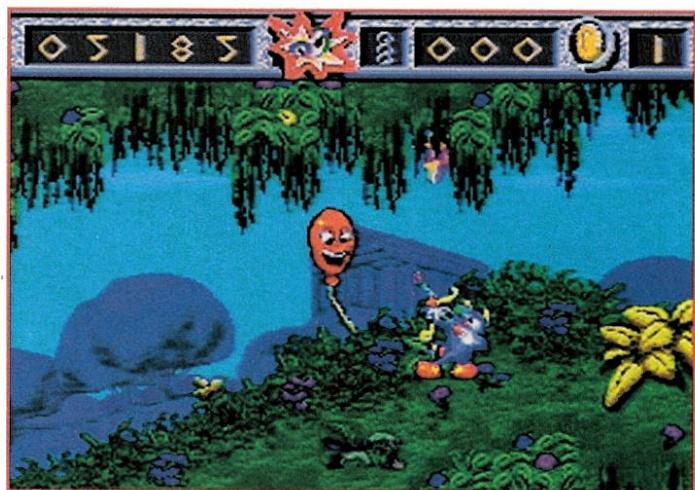
Musik: 65%

Soundeffekte: 71%

Spiel-
spaß **81** %



Atlanta ist nicht mehr weit. Hier kriegt Izzy noch den Bernsteinring.



Um weiterlaufen zu dürfen, müsst Ihr ein paar Ballons zerschießen

Jedes Kind weiß heutzutage, daß die olympische Fackel derjenige entzünden darf, der beim Coca-Cola-Gewinnspiel das große Los zieht. Die Onkel und Tanten von U.S. Gold dagegen glauben immer noch an ein "magisches Universum", "bösartige Mächte" bzw. "Ringmonster" und dergleichen. Wer mitglauben möchte, ist mit Izzy gut bedient. Dieser hat von den Spieldesignern als Aufgabe zugesetzt bekommen, die fünf olympischen Ringe wieder herbeizuschaffen, die laut dem gängigen Aberglauben verschwunden sind. Drei der Ringe erhalten Ihr auf die "konventionelle" Art, sprich durch die entsprechenden Level latschen und deren Bosse besiegen. Zwei Ringe können allerdings nur in einer Art Bonusrunde erlangt werden, für die Ihr Euch in den

Der Ringe wegen... Izzy's Quest

normalen Leveln qualifizieren müßt. Feinde erledigen sich normalerweise durch eine einfache Drehsprungattacke von selbst. Berührt Ihr dennoch einmal ein gegnerisches Wesen, verliert Ihr all Eure Münzen, werdet Ihr danach nochmal getroffen, ist ein Leben futsch (hallo Sonic!). Die Münzen lassen sich aber relativ problemlos wieder herbeischaffen. Entweder sieht man sie herumliegen oder sie sind in zahllosen angemalten Oster- eiern versteckt, die auf Schritt und Tritt irgendwo aus dem Nichts auftauchen (manchmal entschlüpft den Eiern allerdings auch was Böses). Außer

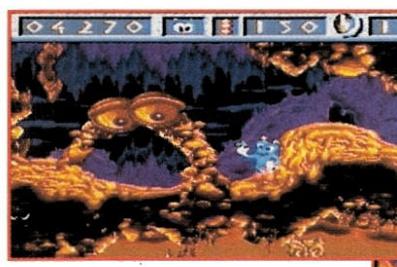
Restart-Points stoßt Ihr des öfteren auf soge-

nannte Morphing-Points. Für kurze Zeit verwandelt sich Izzy dann in einen Helikopter, Gleitdrachen, Hammerwerfer, Skateboardfahrer, Fechter, etc. Das bringt zwar meistens nicht viel, sieht aber nett aus. *ds*



„Mit Donkey Kong oder Yoshi's Island hat Nintendo die Meßlatte bei State-of-the-Art-Hüpfspielen zwar hoch angesetzt, aber doch nicht unerreichbar. U.S. Gold

hat zwar versucht, durch Izzy's Verwandlungsmöglichkeiten ein bisschen Pepp in den Laden zu bringen, wegen der miesen und ruckeligen Steuerung kommt man aber gar nicht dazu, sich über derlei Spezzen zu freuen. Die ungezählten Möglichkeiten versteckte Münzen, Eier, Vasen, Herzen, etc. zu entdecken, verhelfen dem Spiel trotz der ärgerlicher Momente, die die zähe Steuerung beschert, dennoch zu einem gewissen Basisreiz. Erfahrene Spieler langweilen sich nichtsdestotrotz in den Grüne-Wiese- und Höhlen-Leveln; alles schon hundertfach dagewesen. Passend belanglos präsentiert sich die Musikuntermalung: nicht großartig, aber zum Glück auch nicht sehr auf die Nerven gehend. Olympia-Fieber geht von Izzy's Quest weniger aus...“



Den Smaragdring findet Ihr im Lava-Level (oben). In der Fackel- Welt dürft Ihr fechten (gähn).



Wenn Izzy weiterfliegen soll, muß dauernd neuer Treibstoff her

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Selling Points
Spieler: 1
Features: Continues
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 65%
Musik: 60%
Soundeffekte: 70%

Spiel- spaß **56%**



Mit Hupe und Hammer verbreitet Stan Angst und Schrecken



Oops, voll in die Weichteile



Wo die Häftlinge im Gefängnis bloß alle die Messer herhaben?

Von links nach rechts: Stanley schleicht durchs Schlafzimmer, ein Endgegner, Volltreffer



Tja, lieber Axel Schulz, so schlägt man eine harte Rechte

It's Smoking! The Mask

As Stanley Ipkiss, Bankangestellter in Edge City und im Privatleben eine Null, eine antike Maske findet, geht bei ihm buchstäblich der Punk ab. Sobald er das uralte Teil aufsetzt, verwandelt er sich in die Maske, eine ausgeflippte Figur mit grünem Gesicht und phan-

tastischen Superkräften. Im Spiel steigt Ihr mitten in die Handlung ein. Der Gangsterboß Dorian Tyrel hat sich im Coco Bongo Club verschanzt, was eigentlich kein Problem wäre, wenn er nicht die süße Tina Carlyle bei sich hätte, in die Stanley unheimlich verknallt ist. Also schnappt er sich seine Maske und macht sich quer durch die Stadt auf den Weg zum Club. Einige der Orte, in denen Ihr Euch mit Doriens Kumpanen prügelt, kennen Fans noch aus dem Filmvorbild, z.B. Stanleys Apartmentgebäude, die

Bank, den Park und natürlich den Coco Bongo Club selbst. Die magischen Kräfte der Maske eignen sich natürlich ideal zur Selbstverteidigung. Mit ein paar Boxhandschuhen verteilt Ihr beinharte Schwinger, die Hupe weht fast alle Gegner vom Schirm. In Notfällen holt Stanley schon mal seinen Hammer aus der Hose und mit seinem Wirbelwind saust er durch alle Hindernisse. Um die magischen Kräfte der Maske aufzufrischen, nehmt Ihr grüne Ms auf, grüne Herzen regenerieren Eure Lebensenergie. Stanleys Hut dient als Zwischenspeicherpunkt, diese sind allerdings meist sehr gut versteckt. **RZ**

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Black Pearl
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 60%
Musik: 51%
Soundeffekte: 63%

Spielspaß **61%**

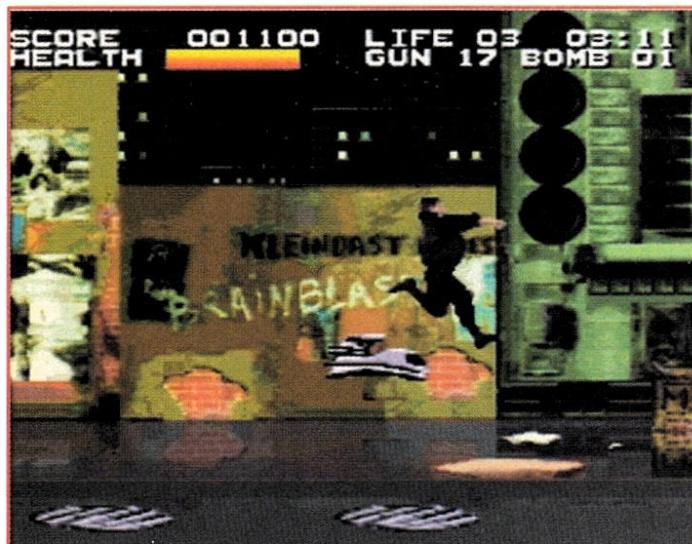


geht so



Falls Ihr eine 3D-Brille besitzt, suchen, aufsetzen und staunen. Na, hat's funktioniert?





Wer sich bis nach L. A. durchquält, trifft auf Kleindast persönlich



Kaum hau ich ihm eine drauf, schon ist er wieder da

Eigentlich dachte Max Walker, die Probleme mit den Zeitreisen wären gelöst. Durch das Timescan-Gerät sollte es unmöglich sein, in die Vergangenheit oder Zukunft zu reisen, um die Geschichte zu verändern. Doch der Erfinder der Time-Travel-Technik, Dr. Kleindast, hat sich ein Hintertürchen offengelassen und springt weiter munter von einem Jahrtausend zum nächsten. Zum Zeitvertreib kidnappiert er den Cop Max Walker, um mit ihm eine Verfolgungsjagd quer durch die Zeit zu veranstalten. Den Part von Walker, der im Filmvorbild von Jean-Claude van Damme gespielt wurde, übernehmt natürlich Ihr. Das Spiel beginnt im Jahre 2005 in Washington, wo Ihr Euch durch das TEC-Hauptquartier kämpft. Gegen die zahlreichen bösen Buben verteidigt Ihr Euch mit Faustschlägen und Fußtritten, Eure Knarre setzt Ihr nur in Notfällen ein, denn Munition ist selten in *Time Cop*. Jede Epoche unterteilt sich in mehrere Spielabschnitte, wobei es immer nur darum geht, innerhalb des Zeitlimits den Ausgang zu finden. Nach Washington verschlägt es Euch ins Jahr 1945 in den Andreas-Graben, wo Ihr ein U-Boot durch die dunklen Tiefen steuert, Tintenfischen den Garaus macht und Minen ausweicht. Von da springt Ihr zurück an die Wall Street in New York anno 1929, wo

Back to the Future

Time Cop



Oben:
Um die Minen macht Ihr besser ein großen Bogen.

Rechts:
Die Herzchen frischen Euren Energievorrat auf

Gangsterhorden in traumhaften Oldtimern Euch die Jagd nach Kleindast erschweren. Anschließend geht die Jagd in Deutschland im Jahr 1944 weiter, bevor es Euch in das futuristische Los Angeles von 2117 verschlägt.



geht so

„ Die Musik von *Timecop* hätte durchaus das Potential zum Klassiker, nur wird sie kaum jemand hören, denn das Spiel selbst ist sein Geld nicht wert. Alle Charaktere wurden gewissenhaft digitali-



siert und bewegen sich auch ziemlich realitätsnah, doch leider war fehlt jeglicher Spielspaß. Jeder Gegner, den Ihr ausgeschaltet habt, taucht sofort wieder auf, sobald Ihr ein Stück weiter geht. Es gibt einige Stellen, bei denen das ziemlich häufig vorkommt, und es nervt unheimlich, wenn der gleiche Typ immer und immer wieder an der gleichen Stelle erscheint, wo man ihm gerade eine verpaßt hat. Etwas mehr Abwechslung hätte sicher auch nicht geschadet, im gesamten ersten Level trefft Ihr z.B. nur auf zwei verschiedene Kontrahenten. Addiert man dazu noch die ungenaue Steuerung und das Fehlen eines Paßwortsystems, so bleibt ein äußerst dürftiges Produkt, das ich niemandem empfehlen kann. „

System: Super Nintendo

Spieletyp: Action

Megabit: 16

Hersteller: JVC

Testversion: Virgin

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 74%

Musik: 78%

Soundeffekte: 67%

Spielspaß: 53%

Das **Computerspiele**-

Magazin mit neuem Design,
komplett vierfarbig,
vielen Spieldaten,
den aktuellen Trends,
Tips und Strategien
sowie wahlweise mit
einer prallvollen CD-ROM.



Das neue **Power Play** **Testabo.**

Eine tierisch gute Sache.
Mit oder ohne CD



**3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...**

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

Ja, ich will Power Play ohne CD

3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

Ja, ich will Power Play Extra mit CD

3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

TECO95

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufs durch meine 2. Unterschrift.

Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

RAYMAN

Gewinnspiel-
Auflösung

Ein bißchen länger
hat's ja gedauert, doch
jetzt stehen die glück-
lichen Gewinner des
Rayman-Wettbewerbs
endlich fest.

Wer's noch wissen will oder
immer nochrätselt – die drei
richtigen Antworten zu den Fra-
gen lauteten: 1: 65 000 Farben;
2: Street Racer 3: Frankreich.
Aus zwei überquellenden Post-
kisten mit richtigen Lösungen
fischte unsere VG-Glücksfee fol-
gende Namen heraus:

Eine **Sony Playstation inklusive Rayman** geht postwen-
dend an: Frank Ripphausen,
52224 Stolberg-Mausbach,
Martin Metz, 42119 Wuppertal,
Manfred Slowaczek, 73274 Not-
zingen, Steffen Kupfer, 70565
Stuttgart, Jens Pulvermüller,
66424 Homburg/Kirberg

Über ein **Rayman-Spiel** für
Playstation oder Saturn dürfen
sich freuen: *Dirk Spiewak*,
44803 Bochum, Stephan Zacha-
rias, A-6063 Rum, Robert Pol-
ster, 63110 Rodgau, Uwe Posse,
97505 Geldersheim, Stephan Bittner,
13581 Berlin, Benjamin Walther,
90522 Oberrasbach, Manuel Wierzbicki,
28325 Bremen

Die schicken **Rayman-Arm-
banduhren** gehen an: Yves Ger-
lach, Berlin, Andre Schaffrath,
41812 Erkelenz, Joan Dohm,
42119 Wuppertal, Michael Sti-
chel, 63594 Hasselroth, Irm-
gard Willige, 53119 Bonn, Die-
ter Krüger, 31515 Wunstorf,
Anja Schweißhelm 31558 Ha-
genburg, Benjamin Simon,
45475 Mülheim/Ruhr, Daniel P.
Kartschewski, 68519 Viern-
heim, Meike Petersen, 25421
Pinneberg

Je ein **Rayman-T-Shirt** geht
an: Georg Bathelt, 66679 Los-
heim, Martin Steudel, 07549
Gera, Alex Fauland, 85540 Haar,
Björn Willige, 53119 Bonn, Fritz
Hien, 82140 Neu-Esting, Eva
Balzuweit, 47138 Duisburg, Cy-
ril Ochsner, CH-5034 Suhr, Irma
Beckert, 77975 Ringsheim, Da-
niel Gaiswinkler, 35719 Angel-
burg-Gönnern, Sven Schneider,
64319 Pfungstadt-Hahn

Zu guter Letzt noch die **Trost-
preise**: Elfi Sutrich, A-1020
Wien, Jean-Paul Ricter, 77694
Kehl, Andreas Andy, 35684 Dil-
lenburg, Sascha Babock, 31655
Stadthagen, Michael Stickler,
55263 Wackernheim, Franz Pr-
zinzitzky, 84518 Garching, Mi-
chao Hayashi, 30171 Hannover,
Rüdiger Kries, 67657 Kaisers-
lautern, Thorsten Wolfmüller,
82291 Mammendorf, Benjamin
Bräutigam, 76337 Waldbronn,

Lars Niehsen, 52499 Baeswei-
ler, Alexander Bauerfeind,
97078 Würzburg, Michael Hu-
berts, 31135 Hildesheim, Jutta
Klapp, 44807 Bochum, Mathias
Schulze, 68167 Mannheim, An-
gelika Petersen, 25421 Pinne-
berg, Markus Janke, 50389
Wesseling, Klaus Schwarz,
14199 Berlin, Georg Jelinek,
93437 Furth, Thomas Otten,
26789 Leer, Thomas Noack,
22297 Hamburg, Philipp Hof-
mann, 69226 Nußloch, Josefine
Franzen, 56825 Beuren, Patrick
Bister, 50829 Köln, Matthias
Fleckenstein, 13593 Berlin, Sev-
gi Kandemir, 41065 Möncheng-
ladbach, Antonio Bitounis, A-
1220 Wien, Matthias Sczezina,
45657 Recklinghausen, And-
reas Weber, 36088 Hünfeld-
Sargenzell, Björn Vondran,
04109 Leipzig.

Herzlichen Glückwunsch!!

Ein Mensch wie Du und ich

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber
sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu

Feinden? Oft ganz unbe-
wußt. Und nur, weil
jemand anders aussieht,
anders denkt, anders lebt.

Weil wir wenig von ihm wissen.
Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden
allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug
gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln
möchten, schreiben Sie uns:
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“,
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

nicht.

Toleranz
zeigt sich im
Handeln

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Breath of Fire 2

Während der erste Teil von Breath of Fire nur als Import erhältlich war, beweist Laguna diesmal ein Herz für alle Rollenspiel-Fans in Deutschland und veröffentlicht Capcoms erstklassige Fortsetzung auch bei uns. Tet hat nächtelang getestet, und das Resultat lest Ihr in unserer ausführlichen Preview.



Alien Trilogy

Nachdem Dirk Anfang Januar die Entwickler in London besuchen durfte, schickten uns die Jungs wie versprochen das fertige Spiel zum Test. Wird Alien Trilogy für ähnliche Schweißausbrüche und Angstzustände sorgen wie die Filmvorbilder? Steht alles in Ausgabe 3 – falls wir die Alien-Attacke überleben.



Kaum ein Spiel wurde von der Redaktion in den letzten Monaten mit soviel Spannung erwartet



**Ausgabe 3 /96
erscheint am
21. Februar**

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.

Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)

Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)

Producer: Manfred Neumayer

Redaktionsassistent: Angelika Rottner

Hotline: Schari Egballi

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046

Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr über CompuServe (go magna oder 74431,613)

Internet: 74431.613@COMPUSEVER.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: Laguna

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Assistenz: Petra Stübinger (962)

Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); **Assistenz:** Michelle Berner (360), **Fax:** (775)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland: (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergrstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: ÖS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hülderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfgang Höfler

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

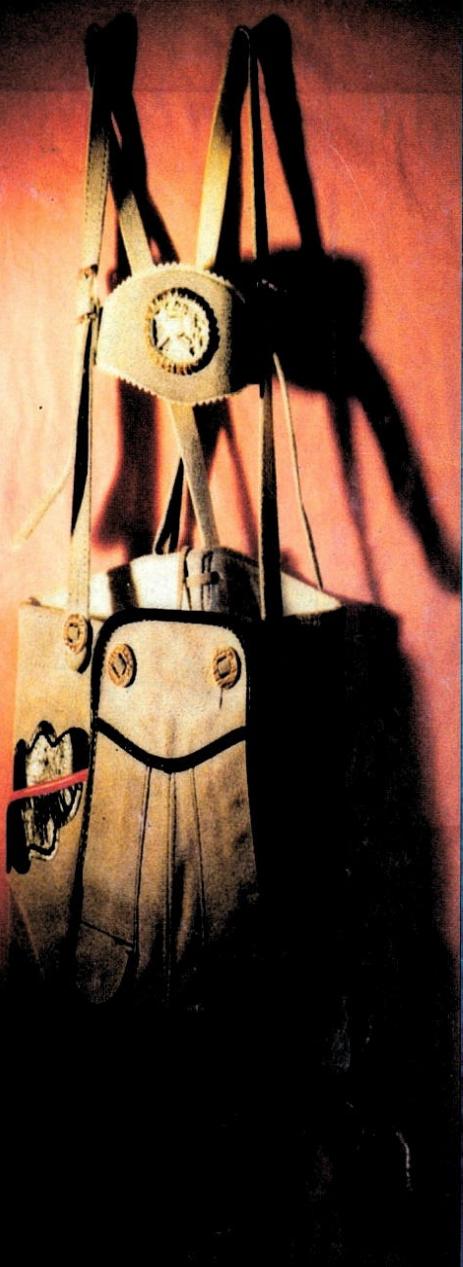
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Ottmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Ottmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.



BORSCH-STENGEL & PARTNER

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.



Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.

Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:

Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime

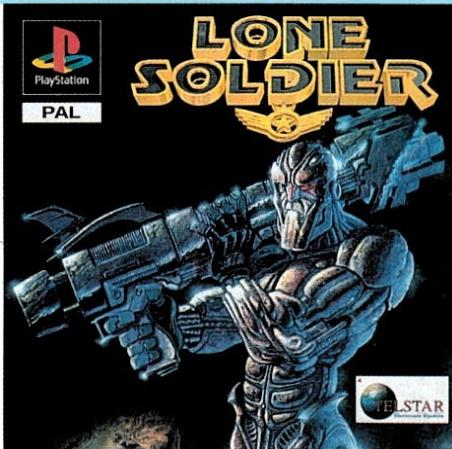
zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.

„Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt

im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“

begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill

in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt